WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 8 MAART 2000 NR. 3 ƒ 5,95 / BFR 115



POWER UNLIMITED

de 75ste!

HET GROOTSTE … AZINE VAN DE BENELU…

Blade
Diablo 2
The Sims
F1 2000
Rollcage 2
Soldier of Fortune
House of the Dead 2
Star Trek: Hidden Evil
Interstate '82
Rally Masters
Imperium Galactica 2

Resident Evil 3


SOUL FIGHTER
魂


SOUL FIGHTER
MINDSCAPE ENTERTAINMENT
TOKA
piggyback

Colofon

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur
Mark Friederichs

Eindredacteur
Ed Wiggemans

Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Bjørn Bruinsma, Boris van de Ven, Thomas Glas, Sara Luijters, Ruben Heere, Jan Meyroos, Andreas Urhahn

Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
020-4875346
ma t/m do 09.00 - 17.00 uur

Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM AMSTERDAM

Internet
www.powerweb.nl
power@bpa.nl

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster, Monique Gelissen, Marie-José Reuwer, Marieke Bausch, Elaine van Weelden.

Illustraties
Angel & Ice TBH-Q, Aryton

Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager),
Joost van den Berg(marketing assistent, 020 - 4875366)
Patricia Koldewijn (bladmanager, 020-4875471)

Uitgever
Jacqueline Lampe

Advertenties
Reserveringen en aanleveren materiaal:Sonja Francois 020-4875532
Verkoop binnendienst: Janet Robben, tel. 020-4875450
Accountmanager: Ronald Bouwman, tel. 020-4875407, fax 020-4875708
Salesmanager: Frits Duffie

International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel. 1 415 249 1620,
fax 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel. 44 207 316 9638,
fax 44 207 316 9774

Druk
Roto Smeets Utrecht

SERVICE & INFORMATIE

Klantenservice
023-5566605, serviceteam@tijdschriften.vnu.com

Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00 – 17.00 uur).

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer), of Bfr. 1380. Prijswijzigingen voorbehouden.

België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, telefoon 02-7762233. Klantenservice Mediaxis 02-7762844.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-27762844).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publieks- en opinietijdschriften
hOi Het Oplage Instituut

Inhoud



30

F1 2000

Ga maar vast sparen want F1 2000 wordt het helemaal. Zowel de PSX- als de PC-versie, die totaal van elkaar verschillen, zijn zeer realistisch, hebben alle rijders van het seizoen 2000 en een ijzersterke gameplay. Volgens J.J. de beste F1-game aller tijden.



14

Planescape Torment

Verplichte kost voor liefhebbers van hardcore AD&D, Diablo en Baldurs Gate. Planescape Torment is een zeer originele en subliem in elkaar stekende RPG met een goed verhaal en een macabere sfeer.



32

De Redactie

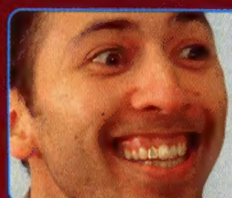
Vanwege het afscheid van Kees deze maand geen nieuws van 'De redactie'. Ons PU-testteam was zo aangeslagen door het nieuws dat ze niet in staat waren om hun maandelijkse portie onzin naar ons te mailen.



Bjørn



J.J.



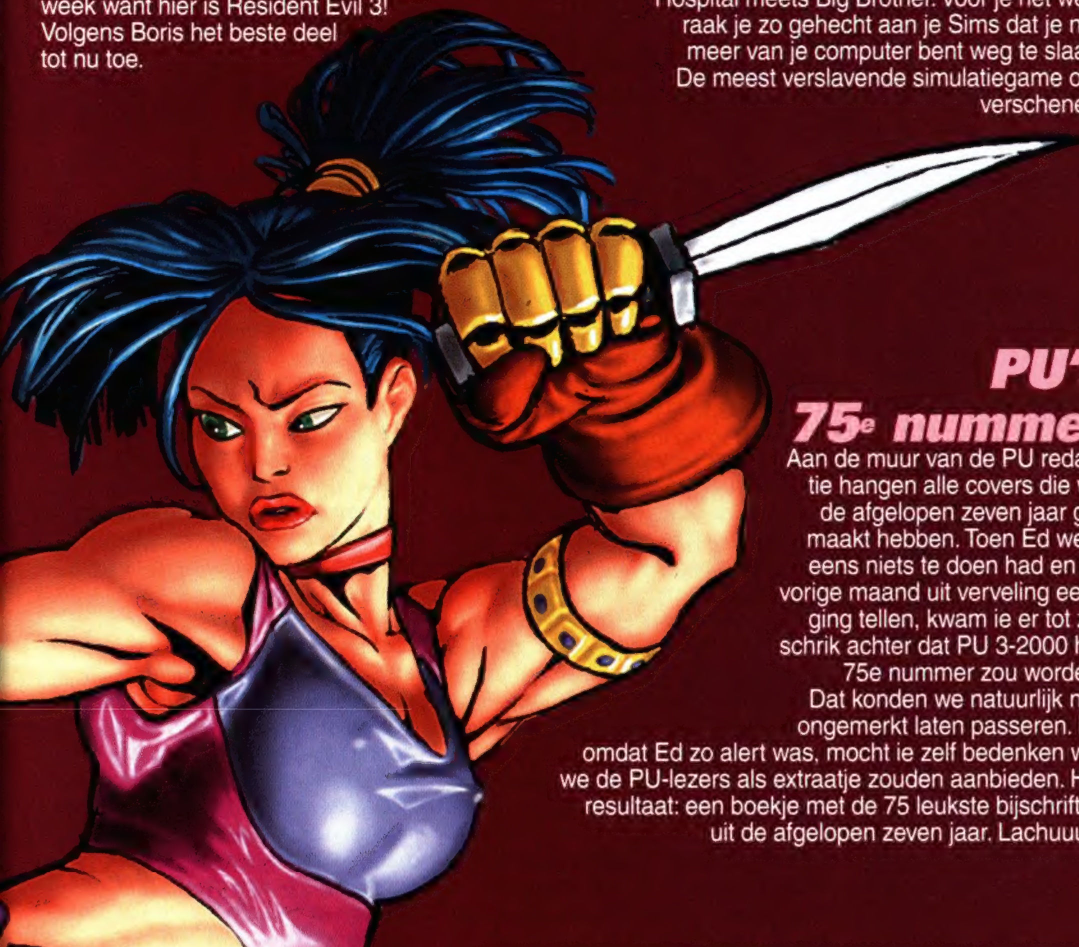
Skate



Ed

Cover-Item

Sluit je ramen, vergrendel je deur en zorg dat er genoeg te eten is voor een week want hier is Resident Evil 3! Volgens Boris het beste deel tot nu toe.



The Sims 43

Sim City meets Tamagotchi meets Theme Hospital meets Big Brother. Voor je het weet raak je zo gehecht aan je Sims dat je niet meer van je computer bent weg te slaan. De meest verslavende simulatiegame ooit verschenen!

PU's 75e nummer

Aan de muur van de PU redaktie hangen alle covers die we de afgelopen zeven jaar gemaakt hebben. Toen Ed weer eens niets te doen had en ze vorige maand uit verveling eens ging tellen, kwam ie er tot z'n schrik achter dat PU 3-2000 het 75e nummer zou worden! Dat konden we natuurlijk niet ongemerkt laten passeren. En omdat Ed zo alert was, mocht ie zelf bedenken wat we de PU-lezers als extraatje zouden aanbieden. Het resultaat: een boekje met de 75 leukste bijschriften uit de afgelopen zeven jaar. Lachuuuh!

dit nummer

Kees Closed

Oplettende lezers zal het al zijn opgevallen; onze beat'em up specialist Kees heeft de laatste maanden niets meer voor de PU geschreven. Tja, dat krijg je als je succesvol wordt in de muziek-business. Als manager van o.a. Postmen, Extince en DefRhymz scoort hij hits aan de lopende band waardoor er steeds minder tijd overblijft om achter de spelcomputer te kruipen.



Vandaar dat Kees heeft besloten zich helemaal te concentreren op z'n muzikale carrière en te stoppen met het testen van games voor de PU. Kees, het succes is je van harte gegund maar je kennis van vechtspellen en je typische PU-humor (chop, chop, daar rolt weer een kop) die je vanaf het allereerste nummer ten toon spreidde, zullen wij en alle trouwe PU-lezers zeer gaan missen.

We zullen je muzikale successen natuurlijk op de voet blijven volgen, ennuh, mocht je ooit genoeg krijgen van champagne, kaviaar, limo's en mooie meiden, dan kan je altijd weer bij ons terugkomen. Kees, het ga je goed!

PC CD-ROM

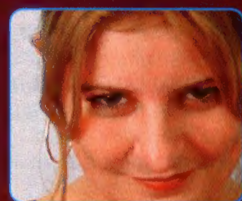
PlayStation

Dreamcast

Nintendo 64

Game Boy Color

NeoGeo Pocket Color


Sara


Thomas


Dre


Boris


Ruben


Jan

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

YO!

PU PRIVÉ

Hallo daar. Wat ik me nu al een tijdje afvraag is: op wat voor manier werken jullie nu eigenlijk? Ik bedoel, kunnen jullie nou niet eens aan de lezers van jullie blad vertellen hoe jullie daar allemaal de dag doorbrengen? Zoals: hoeveel tijd jullie besteden aan het testen van de games, of jullie daar geen vierkante ogen van krijgen, wat jullie eigenlijk in jullie vrije tijd doen, en of er wel eens uitstapjes gemaakt worden?
Kortom, ik ben er gewoon benieuwd naar hoe het er aan toegaat op jullie redaktie.

Jan Hoogewerff (dus GEEN Jack!!!)

We halen op de redaktie voornamelijk onze slaap in.

BIG MAC

Ik zal me eerst even kort introduceren. Ludwig, 31 met een zoon (Jason) van 10. Gamer sinds 1980-something. In the house: Nintendo 64 (Ikke), PSX (Jason), een hoop oude rommel en niet te vergeten meerdere Macintoshes.
En waarom nu deze brief? Elke maand kijk ik in PU en nevernooitniet zie ik een Macintosh game recensie. Tot het januari nummer. Zowaar, een Mac-recensie, en wel één kolommetje met daarin PitDroids, gedeeld met een PC-review! Hoera, gefeliciteerd. Doen we dat nu vaker? Ik weet niet hoeveel Mac-users ook gamers zijn, maar één paginaatje per maand kan er toch wel af? Groeten.

Ludwig

Er komen helaas verschrikkelijk weinig Mac-games uit. De reden is dat er zeer weinig Macintoshes bij de mensen thuis staan (het merendeel van de Macintoshes wordt bedrijfsmatig gebruikt). Gamesfabrikanten gaan er daarom vanuit dat er van een Mac-game nooit veel exemplaren verkocht zullen worden. Daar valt dus weinig aan te verdienen.

Zoals jullie inmiddels weten, beloont de PU-redaktie ieder nummer de leukste, interessantste, slimste of gewoon idiootste ingezonden brief/e-mail met een prijs.

De schrijver/schrijfster van de Brief van de Maand ontvangt een spel naar keuze. Stuur jouw inzending voor de Brief van de Maand naar: Power Unlimited, YO! Post, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam.

ZIELIG PENTIUMPJE

Ik heb weer eens geen ene flikker te doen, want wat voor spellen kan ik nu op mijn P200 draaien? Ik begin dit toch echt zwaar anaal te vinden. Lees ik het verslag over Nocturne waarbij een P400 aanbevolen wordt, nou sorry, dit maakt mij echt ziek. Het enige wat ik nog op mijn computer kan doen, is wat porno downloaden van internet. Maar dat duurt ook niet lang, want als mijn ouders de telefoonrekening zien, kan ik wel inpakken.
Het enige redelijk toffe spel dat ik kan draaien, is Half-Life. Dat is tenminste een spel dat je nog op een P166, en zelfs op een P133 kan draaien. En dan kun je er ook nog eens een stuk of 1000 mods voor krijgen.
Spellen zoals Nocturne zullen nooit echt een succes worden, omdat ik maar weinig jongetjes ken die een P400 hebben.
Oh ja, weten jullie misschien wanneer ze kabel gaan aanleggen in Houten?

Mazzels, Robbert, Houten

Ongeveer tegelijk met de riolering.

LID PIKT HET NIET

Ha die beste luitjes van de PU redaktie. Ik ben very pissed off. Ik heb namelijk net de nieuwe PU in mijn bus gekregen. Ik sla het blad open, zie direkt nieuwe veranderingen en denk cool, het blad is nog beter geworden dan het al was.
Maar ik kijk natuurlijk meteen bij Theme Park World, en wat zie ik tot mijn grote schrik: geen cijfers meer voor graphics, geluid, originaliteit en speelbaarheid. Ik denk: vast een foutje en ik kijk bij Rally Championship Edition 2000. Tot mijn grote verbazing zie ik precies hetzelfde, namelijk wel het gemiddelde van het spel, maar geen cijfers voor graphics enz.
Daar ben ik very pissed off over, want als een spel bijvoorbeeld verschrikkelijk lelijke graphics heeft, is dat soms niet te zien aan de screenshots. Jullie kunnen het wel als minpunt erbij zetten, maar dan weet ik nog niet hoe erg het is. Als er geen verandering in komt, dan kunnen jullie erop rekenen dat jullie sowieso een lid minder hebben, want dit pik ik niet. Als het niet veranderd wordt, ben ik weg.
Als jullie me willen houden als PU-lid, MOET het veranderd zijn met ingang van PU 2000 nr.2, en reken er op dat er meer PU lezers pissed off over zijn. Ik wil dan ook graag bericht terug, en als jullie net zo lui zijn als Michael Dijkstra in PU 1 2000, dan ben ik sowieso pleite en ben ik geen abonnee meer!!!! De groeten.

René (the pissed off man) Euverman, Mariënberg

Originaliteit: 8,2 Humor: 2,5 Brutaliteit: 9,2 Schrijfstijl: 6,2. Totaalscore: 6,5

FF VIII IS WÈL GOED!

Wij willen effu reageren op die zeikerd van een Lokman uit de eerste PU van 2000. Hoe kun je FFVIII nou zo afzeiken? IDIOOT!!!! Wij vinden die 9.5 wel terecht, en we zullen je vertellen waarom.
Ten eerste is het spel zo uitgebreid dat het wel op 4 CD's moet staan. Ten tweede heeft FFVIII een supervet verhaal dat je maar in weinig films tegenkomt. Daarnaast doe je er wel wat langer over dan een miezerig k*tfilmpje.
Boris is niet zo gek om het een 9.5 te geven, jij bent zo gek om deze game af te zeiken. Dus ga jij maar lekker bij je oma van 89 met brillenglazen van tig meter dikte zitten, en ga daar maar lekker Bambi kijken, want dat is 'toch veeeeel leuker'.
We willen ook nog even kwijt dat de nieuwe look van de PU en het Powerweb superstrak zijn.
Met vriendelijke groeten (niet aan Lokman).

Jan V. en Frank T.

Ed vertelde dat hij Bambi nu vier keer heeft gezien en het is inmiddels z'n lievelingsfilm. Als Bambi's moeder wordt neergeschoten heeft ie 't elke keer weer te kwaad.

LUCASARTS SUCKS

Ik heb een week geleden het spel Indiana Jones and the Infernal Machine voor de PC gekocht. Tot mijn verbazing zat daar een boekje bij waarin je alle CD-Romspellen + merchandise van LucasArts vindt. Dat vond ik wel mooi, maar er was één probleem: ze konden weer eens niks leveren in Europa!!! Nou ben ik een tri-hard Star Wars-fan en ken ik dat probleem wel met Lucas en z'n bedrijfjes. Maar nu werd ik het spuugzat en vroeg LucasArts via een e-mail om een verklaring.
Die feliciteerden mij natuurlijk eerst met mijn oh zo goede aankoop en zeiden dat ze vanwege de copyrights niets buiten de VS en Canada kunnen sturen. Ze hadden wel een tip; als ik een kennis had in de VS, kon ik het daarheen laten sturen. Maar die heb ik dus niet! Dus dacht ik aan één ding, waar ik altijd aan denk als ik problemen heb met een spel of een bedrijf dat ze maakt... de Power Unlimited.
Ik vraag die wijze gasten daar wel om hulp. Ik dacht dat jullie met jullie brede invloed op de spellenmarkt misschien wel een oplossing weten, of desnoods een adres in de VS kennen waar ik het naartoe kan laten sturen? Ik hoop snel iets van jullie te horen.

Marco van de Haar, Goor

Wij waarschuwen George Lucas nog één keer! En als dat niet helpt sturen we J.J. nog eens naar de Skywalker Ranch om eens effe met die gasten te 'babbelen'.

KWESTIE VAN SMAAK

Ik moet even wat rechtzetten. Ik hou van games, dus is elke spelcomputer in principe goed. Er zijn echter uitblinkers. De Dreamcast is momenteel de krachtigste console op de markt, maar dat zegt niks. Het gaat om de software en je eigen smaak betreffende die sofware.
Ik heb zelf een PlayStation en een Dreamcast (plus nog veel meer oudere machines natuurlijk). Persoonlijk vind ik dat er op de Dreamcast al meer betere spellen zijn dan dat er momenteel op de PlayStation zijn. Dit is dan ook voornamelijk omdat ik

post

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

POWER UNLIMITED Postbus 9805 1006 AM Amsterdam
E-MAIL: POWER@BPA.NL

groot liefhebber van de Sega arcade spellen ben. Daarnaast maakt Namco natuurlijk ook top arcade spellen, en dat zijn eigenlijk de beste spellen op de PlayStation. Maar wat is nu het geval: het beste vechtspel van Namco is Soul Calibur, en die komt op de Dreamcast uit (ik heb hem natuurlijk al). Ik moet ook zeggen dat Soul Blade op de PSX mijn favoriete vechtspel was. Soul Calibur is alleen nog beter dan Soul Blade, zowel kwa graphics als gameplay.
Ik kijk nu ook al uit naar de PlayStation 2. Maar ik denk niet dat het erg schokkend zal zijn. Er komt dan natuurlijk een nieuwe Ridge Racer (V alweer) en een Tekken Tag. Het ziet er goed uit, maar de PSX2 zal toch op moeten boksen tegen de Dreamcast. Er zijn momenteel al meer dan een half miljoen Dreamcasts verkocht in Europa. Tegen de tijd dat de PSX2 uitkomt, zal dit aantal nog groter zijn. De PSX2 zal het wel eens moeilijk kunnen krijgen, omdat er dan al zoveel mensen zijn die een Dreamcast hebben. Bovendien heeft de Dreamcast een modem, de PSX2 niet, dus voor de niet hardcore gamers zal de Dreamcast ook een goedkope internet oplossing zijn. Het gezeik over de beste spelcomputer is gewoon bullshit, het kan in principe natuurlijk altijd beter.
En tegen de redaktie: Fok jullie, want een PC is niet leuker dan een Dreamcast, N64 en PSX bij elkaar.

Niels van Delft, Sommelsdijk

Niels je moet onze antwoorden niet té serieus nemen want natuurlijk is de N64 beter dan PC, PSX en Dreamcast bij elkaar.

IN DEN BEGINNE...

Da Gamesgod gaat citeren uit de Gamesbijbel. In den beginne was er geen enkele vorm van vermaak in deze wereld. Mensen (en zo ook de Power redaktie) verveelden zich dan ook de pest. Toen de almachtige Gamesgod bij de redaktie van de PU op theekransje was, kwam hij op het grandioze idee om de PU om te toveren van een pleekalender tot een heus amusementsblad. Een nieuw begrip was geboren: vermaak!
Maar op een foute dag kochten de satangamers ook de PU en stuurden zij allemaal scheld- en vloekbrieven naar de (onwetende?) redaktie, en vreemd genoeg plaatsten zij ze ook nog in hun blad. Dat hadden zij beter niet kunnen doen, omdat op deze manier het blad, waar zoveel gamers van hielden, geen power meer waardig was. Daarom heet het blad nu 'Vloeker Unpermitted'. Dus mensen hou assublief op met dat gezwets van dit-is-beter-dan-dat enzo, want dat is (bijna) niet meer op te lossen met een slagroomtaart. Buh-dankt voor het bijwonen van deze wijze les...
(Power redaktie: kunnen jullie a.u.b. mijn naam er niet bijzetten als jullie hem plaatsen, want ik heb geen zin om scheldbrieven bij de post te krijgen).

Michael van Telgen, Weesp

We plaatsen geen anonieme brieven Michael, ennuh, zo krijg je ook nog eens post.

DAAR GAAN WE WEER...

Zijn jullie Anti-Nintendo ofzo? Die indruk krijg ik als ik jullie magazine lees dat tussen haakjes op niets trekt. Jullie geven zelfs toe dat jullie PlayStation meer krediet geven. 't Is toch verdomme waar zeker. Topspellen van Nintendo krijgen maximaal een 8 (bijvoorbeeld: Jet Force Gemini 8/10). Hoe dat jullie om het even welk PlayStation-spel een 9 of zelfs een 10 kunnen geven voor graphics, kan er bij mij toch niet in (zoals bij Sentinel Returns; 10/10).
De PlayStation is een bak die uit de middeleeuwen komt en blokkeert als er 30 tanks bij Red Alert aan een spel meedoen. Dit spel staat dus volledig in 2D! Zelfs een Game Boy Color kan dit draaien! Ook de Dreamcast kunt ge niet uitstaan. Degene die zeggen dat de Dreamcast de PlayStation verslaat, zit ge gewoon uit te kakken. Zijn jullie zo dom of doen jullie het er om? Volgens mij zijt ge een bende sukkelaars die allemaal beter nog een paar jaar journalistiek volgt.
Waarom hebben jullie iets tegen Nintendo en Sega? Sony doet het gewoon voor het geld en is eigenlijk niet echt een games- of consolefabrikant. In tegenstelling tot Nintendo en Sega. Geef nu eens eerlijk antwoord op deze vraag.

Bruno, België

Je hebt gelijk: Sega en Nintendo doen het niet voor het geld, dat zijn liefdadigheidsinstellingen.
Je hebt gelijk: we geven Nintendo-spellen nooit hoger dan een 8: Zelda: 9,9 – Turok: 9,9 – Pilotwings: 9,8 – Blast Corps: 9,8 – Super Mario: 9,6 – ClayFighters: 9,4 - Donkey Kong Racing: 9,3 – Donkey Kong 64: 9,3 – Robotron 64: 9,3 – Wetrix: 9,3 – MK 4: 9,3- Duke Nukem - Mario Party – BanjoKazooie - Tetrisphere enzovoort.... allemaal 9 of meer.
We rest our case.

BRIEF VAN DE MAAND

EEN KWART EEUW LATER

Het volgende dat ik ga zeggen is echt waar: Ik spreek vanuit 2026. Ja, u hoort het goed. Ik spreek vanuit de toekomst naar u. Om een belangrijke reden: u voorbereiden op hetgene dat nog komen moet.
Allereerst zal ik u over de komende games inlichten. Bij ons is bijvoorbeeld net Tomb Raider VIII verkrijgbaar. Dus die mensen van Core Design en Eidos hebben een beetje slap zitten lullen toen ze beweerden dat TR 4 het laatste deel zou worden.
Een andere game die bij ons populair is, is MK 12. De graphics van dit spel zijn formidabel, het lijkt net echt. Verder hebben we vele nieuwe consoles. Bijvoorbeeld de PSX 4. En wat dacht je van de Dreamcast 2. Een Pentium 6 is bij ons ook geen luxe.
Wat ook heel anders bij ons is, is de PU. Niet alleen de spellen die er in staan zijn anders. Maar er zijn ook andere leden, namelijk Stevan, Dion, Arnoud en Jan-Willem. Verder is er geen redaktielid uit de PU gestapt. Toch zijn er verschillen te zien. Sara heeft haar haar nu bijvoorbeeld paars geverfd en Boris heeft een hanenkam.
Ik hoop dat u gebruik kan maken van deze informatie. En eh...Jan, blijf alsjeblieft van de snoepjes af, dat buikje dat je hier hebt kan wel wat slanker worden.

[illegible]

Ed vraagt of het klopt dat ie in 2026 op de Bahama's van z'n pensioen ligt te genieten.

TRIESTE COMPLIMENTEN

Eerst even een paar complimenten geven over jullie. De nieuwe layout van jullie website en jullie blad, ziet er zeker gelikt uit. Alleen geven jullie errug hoge cijfers voor suffe spelletjes, en dan heb ik het hier wel over Tomorrow Never Dies die een errug hoge, onverdiende 9 kreeg. TND is echt een van de meest trieste spellen die ik ooit gespeeld heb. Het ziet er niet uit, muziek en stemmen klinken niet, en de gameplay is helemaal lomp. Slechts tien vrij kleine levels, en Goldeneye had achttien grote prachtige levels. Toen ik TND had gekocht, heb ik het de volgende dag weggepleurd, want als de PSX zo doorgaat, is er geen toekomst meer voor deze console.
En jullie reviewen bijna alle PSX-spellen, terwijl jullie nog niet eens de helft van alle N64-spellen hebben gedaan. Worden jullie betaald of zo door PSX-producers? Als ik eerlijk mag zeggen, vind ik de PU een diep triest blad worden.

Sander van Dijk, Pernis

Wij begrijpen het niet. Je complimenteert ons met ons trieste blad? Bedankt voor je prachtige klotebrief.

Lara op Dreamcast

Op het allerlaatste moment bereikte ons het bericht dat Core Design Tomb Raider: The Last Revelation ook op de Dreamcast gaat uitbrengen. Features die tot op heden alleen in de PC-versie terug te vinden waren, komen nu ook voor een console beschikbaar, zoals bmp-mapping, environment mapping en volumetrische fogging. In gewoon Nederlands betekent dit dat de game er focking goed uit gaat zien. Lara zelf zal waar nodig ook opgepoetst worden, maar aan de gameplay zal verder niets veranderen. De game zou in maart gereleased moeten worden, maar dat mag je gerust met een korreltje zout nemen. Koekoek ene deun, maar we houden je op de hoogte.

Mission Impossible

De PC-versie van Mission Impossible bleek echt een Mission Impossible, want hij komt niet meer. Infogrames heeft besloten ervan af te zien, onder andere omdat er binnenkort weer een nieuwe Mission Impossible film verwacht wordt die de game achterhaald zou maken.

Geen Internet

De eerst-zien-en-dan-geloven-mentaliteit begint in de gamesindustrie stilletjes aan de enige juiste mentaliteit te worden. In de doos van de eerste ladingen Dreamcasts die Nederland via de officiële weg zijn binnengekomen, trof je een kaart aan waarop stond dat je in maart in de winkel de CD kon ophalen waarmee je met de Dreamcast op Internet kon komen. Importeur en distributeur Atoll Soft verzekerde ons echter dat dit zeker niet voor de zomer het geval zal zijn, zodat je je nu langzaam kunt gaan afvragen of je als inwoner van de Benelux überhaupt nog ooit online kunt raken met dit ding. We blijven het voor je volgen.

And the winner is...

In de vorige PU kon je je stem laten gelden voor de Game Awards, die op 16 maart in Amsterdam uitgereikt zullen worden. Vijf inzenders zullen een dezer dagen een persoonlijke uitnodiging krijgen om deze feestelijke uitreiking bij te wonen. Wordt voor jou dus misschien vervolgd.

Microsoft nog niet

Vorige maand kon je op deze plek lezen dat Microsoft plannen heeft voor een nieuwe console (de X-BOX) en dat alles erop wees dat deze op de Consumer Electronics Show in Las Vegas gepresenteerd zou worden. Gewapend met een stuk papier en een pen om de laatste nieuwtjes op te tekenen, vertrok PU-baas Mark naar Las Vegas om met een leeg velletje weer terug te keren. Dat ie komt, staat als een paal boven water, maar hoe, wat, wanneer en waar is totaal onbekend. Het laatste gerucht is dat Mark het totale budget waarvan de redaktie betaald moet worden uit pure ellende vergokt heeft.

Win Win Win

Soul Fighter 魂

In samenwerking met Mindscape geven we vijf exemplaren van de Dreamcast game Soul Fighter én een stoere Soul Fighter tas weg. Iets voor jou?

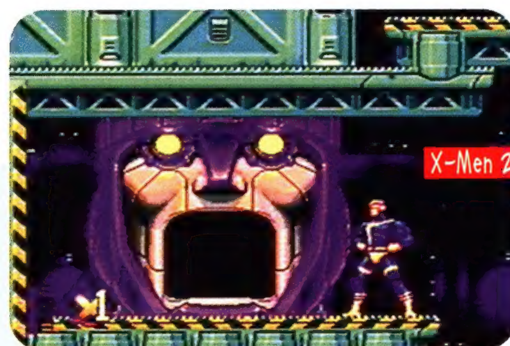
Geef dan antwoord op de volgende vraag: Het hoeveelste spel van Mindscape is dit voor de Dreamcast?

Stuur je oplossing vóór 20 maart op een briefkaartje naar:
Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM te Amsterdam
O.v.v. Soul Fighter

Trust Sight Fighter Digital Plus

Dat Trust niet stilzit op het gebied van nieuwe produkten, weet iedereen zo langzamerhand wel. Hun nieuwste produkt op gamesgebied heet de Sight Fighter Digital Plus. Deze gamepad is voorzien van twaalf programmeerbare vuurknoppen, een gasregeling en een centreringsfunktie en heeft acht bewegingsrichtingen en een kabel met een lengte van meer dan twee meter. Je kunt 'm op je PC aansluiten via de normale gamepoort of via USB. De prijs bedraagt ƒ 49,95. Meer informatie vind je op www.trust.com of via 078-6549999.

ews



Tony op Dreamcast

Crave Entertainment heeft de rechten verworven om Tony Hawk Pro Skater uit te brengen op de Dreamcast. Dit zou in het tweede kwartaal van dit jaar moeten gebeuren, maar je weet het: eerst zien, dan geloven.

Audi TT

Rondom Gran Turismo 2 heeft Columbia TriStar een geweldige prijsvraag georganiseerd waarmee je een echte Audi TT kunt winnen.
Wat je hiervoor moet doen? Voorlopig oefenen, oefenen en oefenen. Het gaat erom een zo scherp mogelijke tijd neer te zetten met een Audi TT op track Midfield Raceway op de Arcade disc. De TT mag totally customized zijn, maar dan moet je dus eerst heel veel geld verdienen in de GT mode.
Jouw scherpste tijd moet je op memory card bewaren. De 32 besten worden uitgenodigd om het op 10 mei met elkaar uit te vechten, waarna de winnaar met een Audi TT naar huis mag.
Hoe je precies mee kunt doen, lees je volgende maand in de PU, ga dus maar vast oefenen, oefenen en oefenen.

PowerRetro

Voor onze PowerRetro blikken we deze keer terug op het maart-nummer van 1995, waar we op de cover vol trots meldden dat we de primeur hadden van de NeoGeo CD. NeoGeo bracht vóór die tijd al fantastische spellen uit voor een cartridge-achtig systeem, maar deze kostten bijna vijfhonderd piek per stuk, wat natuurlijk lachwekkend was. De nieuwe NeoGeo CD moest hier verandering in brengen. De prijs van de games daalde inderdaad drastisch naar zo'n honderd gulden, maar iedereen weet hoe het met het apparaat afgelopen is. Als je dit toevallig niet weet, mag je je eens afvragen waarom je er nu niets meer over hoort.

Ander spectaculair nieuws was er van het Sega-front: nieuw beeldmateriaal van de Sega Saturn en de bijbehorende randapparatuur. Op dat moment was de nieuwe console nog niet verkrijgbaar, net zoals ie nu niet meer verkrijgbaar is.
Wat er verder hot was in die wilde maand? Lees en huiver even mee: voor de SNES was daar onder andere UniRally, Carrier Aces, Brutal, Hurricanes en Ghoul Patrol, voor de Megadrive X-Men 2, Syndicate, Earthworm Jim, Second Samurai en voor de PC Wing Commander 3, Dragon Lore, Creature Shock, Little Big Adventure en Warcraft.
Van de PlayStation en de Nintendo 64 hadden we toen alleen nog maar geruchten gehoord.







Volgend nummer

Er heerst [illegible] dit onderdeel van het nieuws.
Eerst vergaten we een paar keer te vermelden wat je in het volgende nummer zou aantreffen en vorige maand werd een onjuiste datum genoemd. We doen onze best, maar tegen een vloek kunnen we niet op.
Anyway, in de volgende PU, die vanaf 20 maart (ja ja, echt waar) in de winkel ligt, vind je eindelijk een uitgebreide review van het langverwachte ISS Pro Evolution. Daarnaast meesterlijke verhalen over Perfect Dark, F1 Racing Championship, Grand Prix World, Virtua Striker 2, MDK 2, Ronaldo Football, Beat Mania, Beetle Crazy Cup, Rally Masters, Team Alligator en nog veel meer.

Win Win Win

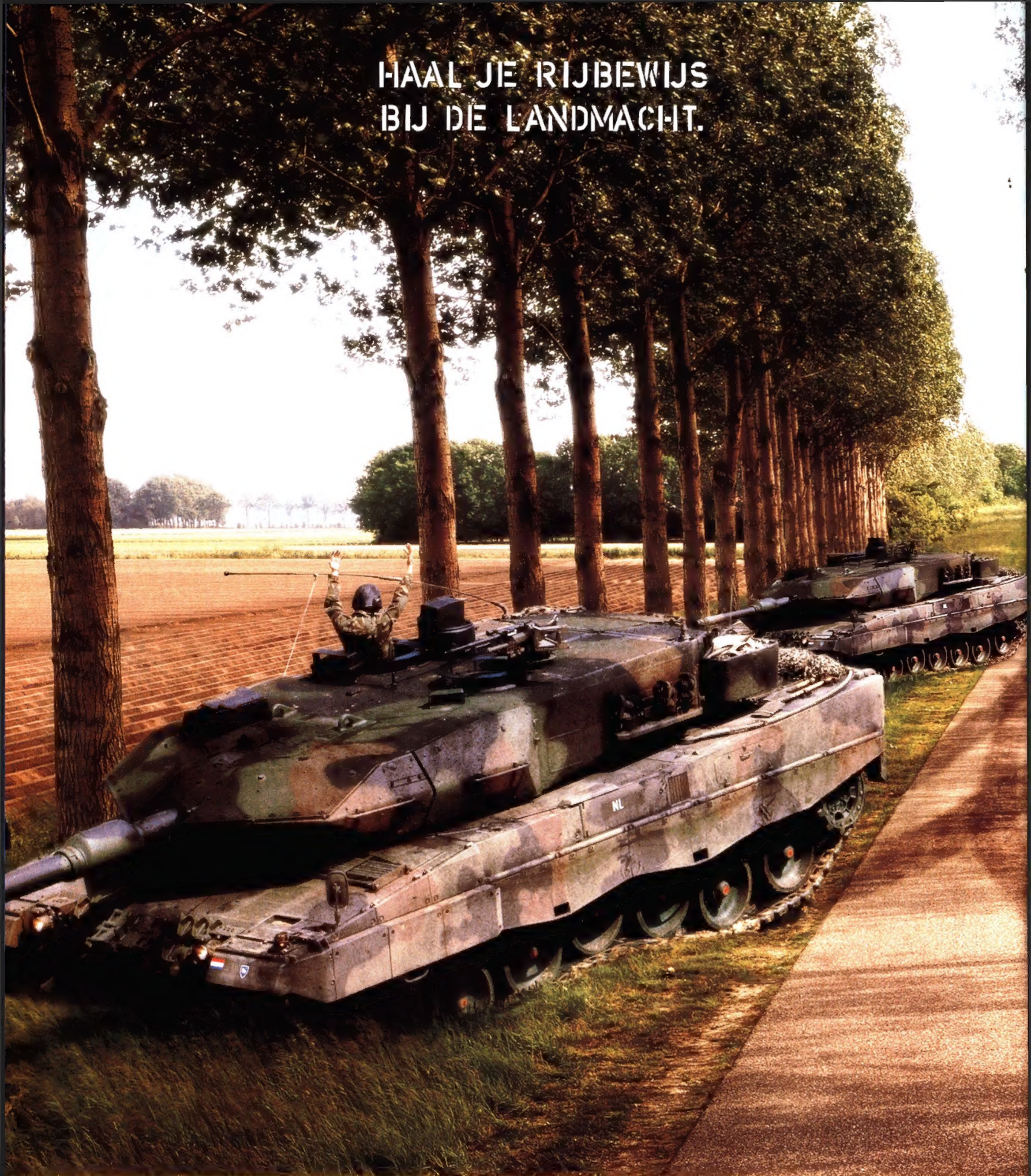
Bij Columbia TriStar kun je een Audi TT winnen (zie elders deze pagina). Big deal, Power Unlimited geeft er in samenwerking met Revell maar liefst tien weg!
De winkelwaarde van dit snelheidsmonster is ƒ 89,95. Wil je er eentje winnen, beantwoord dan de volgende vraag:

Welk softwarehuis is verantwoordelijk voor de ontwikkeling van Gran Turismo 2?

Stuur een briefkaart met daarop je antwoord vóór 20 maart naar:

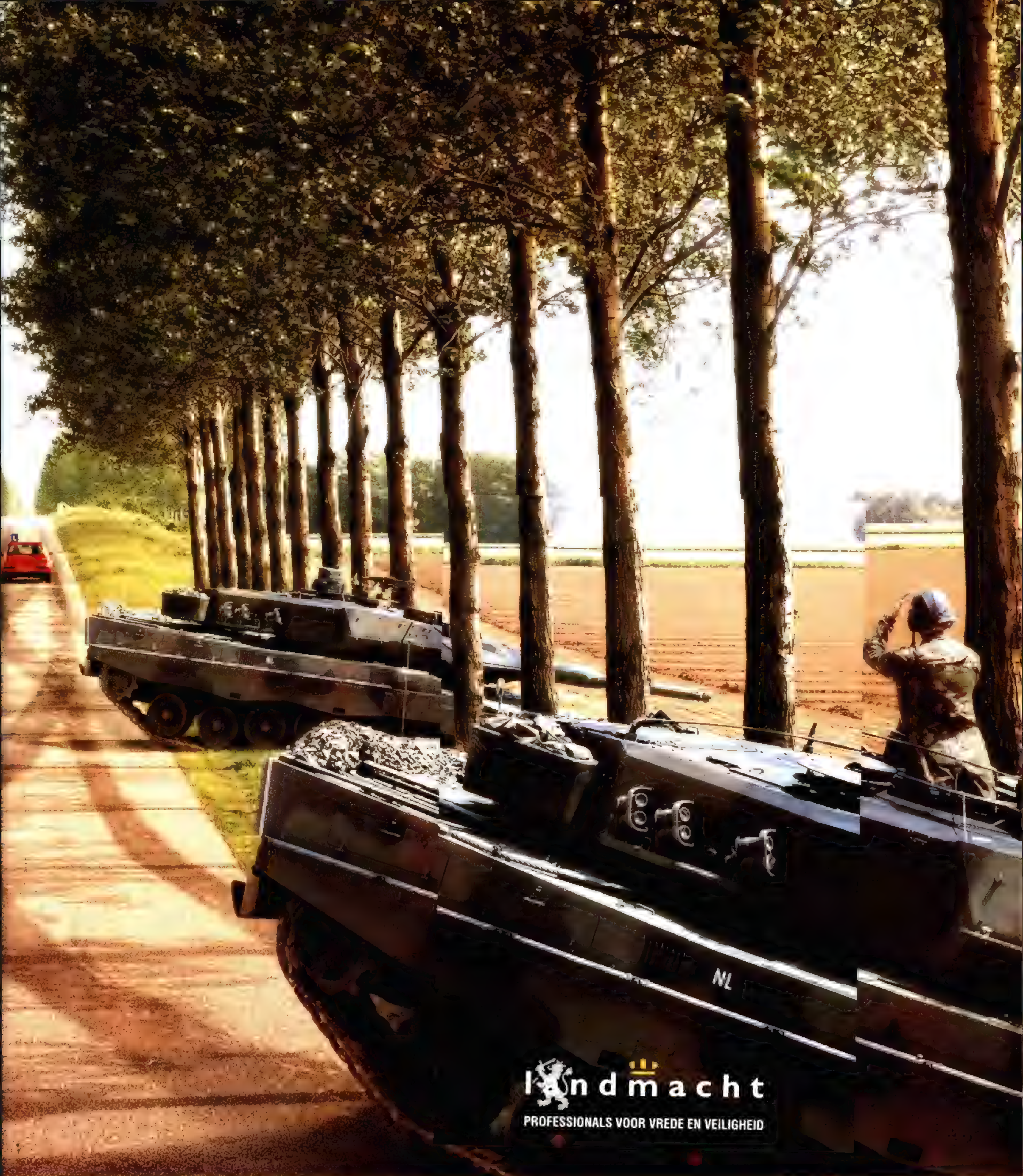
Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM te Amsterdam
O.v.v. Gran Turismo prijsvraag





GRATIS RIJLESSEN BIJ EEN TIJDELIJK CONTRACT

De Koninklijke Landmacht biedt je méér dan alleen een leuke baan. Zo kun je er nu gratis je rijbewijs halen, als je in Duitsland gaat werken. Bovendien kun je er gratis leren voor een beroep ná je diensttijd. En word je ingedeeld bij de Infanterie of Genie, dan krijg je een aantrekkelijke extra premie op je salaris. Meer weten over de voordelen van een contract als beroeps bepaalde tijd? Vul dan nu de bon in, of bel gratis 0800 – 0124. www.mindef.nl



Naam en voornaam: ______________________ M/V Geboortedatum: ____________ Telefoon: ____________

Adres: ______________________ Vooropleiding: ____________ Diploma: ja/nee

Postcode: ________ Woonplaats: ____________ Niveau: ________ Jaar diploma gehaald of te behalen: ______

Deze coupon in een envelop zonder postzegel zenden aan: Koninklijke Landmacht, Antwoordnummer 300, 1300 VB Almere-Haven.

KLA K000370

Power Top 10

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

POWER HITS!

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

GAME BOY (COLOR)	
Duke Nukem (december)	8,8
Grand Theft Auto (januari)	8,5
WWF Wrestlemania 2000 (januari)	8,2
Worms Armageddon (februari)	8,0
Pac-Man (februari)	8,0
Ms. Pac-Man (februari)	8,0
NEO GEO POCKET	
Mini Puzzle Bobble (december)	8,8
Neo Geo Cup '98 Plus (december)	8,9
NINTENDO 64	
Donkey Kong 64 (december)	9,3
Rainbow Six (december)	8,6
Bass Hunter 64 (februari)	8,4
Super Smash Brothers (februari)	8,4
Earthworm Jim 3D (februari)	8,0
Jet Force Gemini (december)	8,0
DREAMCAST	
Soul Calibur (februari)	9,9
Speed Devils (januari)	8,5
Aerowings (februari)	8,4
Jimmy White's Cueball 2 (januari)	8,4
Incoming (januari)	8,4
Power Stone (februari)	8,2
PLAYSTATION	
Gran Turismo 2 (februari)	10
Crash Team Racing (december)	9,1
Tomorrow Never Dies (januari)	9,0
Grand Theft Auto 2 (januari)	9,0
Prince Naseem Boxing (december)	9,0
Le Mans 24 Hours (januari)	8,9
Spyro 2 (december)	8,9
Fighting Force 2 (februari)	8,8
FIFA 2000 (december)	8,8
NHL Championship 2000 (februari)	8,6
Championship Motocross (februari)	8,5
Magical Tetris Challenge (januari)	8,5
LMA Manager (december)	8,5
This is Football (december)	8,4
Tomb Raider IV (februari)	8,3
Dino Crisis (december)	8,3
Sled Storm (december)	8,1
South Park, Chef's Luv Shack (februari)	8,0
Reel Fishing (februari)	8,0
Madden 2000 (januari)	8,0
Urban Chaos (december)	8,0
PC CD-ROM	
Quake III: Arena (februari)	9,0
Messiah (februari)	8,9
Rally Championship, Edition 2000 (januari)	9,3
Nocturne (januari)	9,0
Indiana Jones and the Infernal Machine (dec.)	9,0
MS Flightsimulator 2000 (december)	9,0
NBA Basketball 2000 (februari)	8,9
Theme Park World (januari)	8,9
Rayman 2 (december)	8,9
FIFA 2000 (december)	8,9
Police Quest Swat 3 (februari)	8,8
Battlezone II (februari)	8,8
Virtua Pool Hall (februari)	8,8
Spirit Of Speed 1937 (februari)	8,8
Half-Life, Opposing Force (januari)	8,8
Gabriel Knight 3 (december)	8,8
Daikatana(december)	8,8
The Longest Journey (december)	8,7
Flanker 2.0 (januari)	8,5
Sega Rally (januari)	8,5
Armored Fist 3 (januari)	8,4
Pharaoh (december)	8,4
Tomb Raider IV (december)	8,4
Spec Ops II (februari)	8,3
Creatures 3 (januari)	8,3
Flight Unlimited 3 (december)	8,3
I-War Deluxe, Defiance (januari)	8,2
Abomination (januari)	8,2
Alien Nations (januari)	8,1
Gorky 17 (december)	8,1
Hidden & Dangerous, Fight For Freedom (febr.)	8,0
NHL Championship 2000 (februari)	8,0
Tarzan (januari)	8,0
Madden 2000 (januari)	8,0
Nascar 3 (december)	8,0
Omikron: The Nomad Soul (december)	8,0

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC). De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.powerweb.nl). Omdat de PowerTop-10/ DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zal je soms ook oudere bugdet-titels tegenkomen.

Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

Top 10 NINTENDO

1	(-)	Donkey Kong 64 (N64)
2	(-)	Super Smash Brothers (N64)
3	(7)	Mario Kart (N64)
4	(10)	Pokémon Blue (GB Color)
5	(-)	Pokémon Red (GB Color)
6	(-)	Ready 2 Rumble (N64)
7	(1)	Jet Force Gemini (N64)
8	(2)	Rayman 2 (N64)
9	(-)	Rainbow Six (N64)
10	(-)	Mickey's Racing Adventure (GB Color)





Top 10 PC

1	(-)	Quake III: Arena
2	(1)	A2 Racer 3
3	(-)	Championship Manager 99/00
4	(9)	Age Of Empires 2
5	(2)	FIFA 2000
6	(-)	Tomb Raider IV
7	(3)	Driver
8	(-)	Tycoon Collection
9	(4)	Theme Park World
10	(-)	Tomb Raider III

Top 10 PLAYSTATION

1	(-)	Medal Of Honor
2	(-)	Tomb Raider IV
3	(10)	Tomorrow Never Dies
4	(1)	FIFA 2000
5	(-)	Command & Conquer
6	(-)	UEFA Champions League
7	(5)	Crash Team Racing
8	(-)	Need For Speed 4
9	(-)	Tomb Raider III
10	(8)	Tekken 3 (Platinum)



Army of the New Millennium: G2
'De inzet is torenhoog voor de Wereld...'

Generaal Boons getuigt: E11
'Bezetters nemen risico's in luchtgevecht'

vrijdag 11 februari 2000

De Courant

Dagblad voor Maatschappelijke, Economische en Staatkundige belangen.

EXTRA EDITIE

PANIEK ONDER INWONERS KAUAI NEEMT TOE. C2

PENTAGON STUURT ELITE HARRIER SQUADRON UIT. D4



De Eagle On... vijandelijke s...

CRISIS OP HAWAÎ: VRIJHEID WORDT BEDREIGD...

De Harrier, het meest gesofisticeerde gevechtsvliegtuig van de Geallieerde Air Forces, wordt ingezet om de handschoen op te nemen tegen de rebellen die vijandelijke raids op de eilandengroep rond Hawaï ingezet hebben. De bevrijdingsoffensieven komen echter moeizaam op gang. Vorige woensdag namen de terroriste... van de ANM (Army of the New Millennium) Hawai in bezettin... met behulp van gestolen Russische gevechtsvliegtuigen uit de Baltische Vloot. Na... luidt zouden de bezett... beschikken over me... breide anti-afw... grond...

en die tot nu toe plaatsvonden. Ondertussen vielen aan beide zijden al serieuze verliezen op te tekenen. en woordvoerder van de geallieerde intermachten liet gisteren tijdens een persconferentie aan boord van de USS Davenport weten dat aan geallieerde zijde reeds 16 gevechtsvliegtuigen neergehaald werden. daarbij kwamen zeven piloten om het leven, en vielen er vermoedelijk vijf piloten in handen van de ANM-troepen. deze POW's worden nu als pasmunt aangehaal d ...de eerste onderhandelingen ...e woordvoerder van de ...oepen, ene mr. Suchovski. ...rden verwachten ...nu de

A.N.M.-PILOTEN HALEN 16 GEVECHTSVLIEGTUIGEN NEER.



...t werk: ...gkracht.

Invasie v...

De Harrier, het ... gevechtsvliegt... Air Forces, wordt ... handschoen op ... rebellen die vijand... eilandengroep rond ... hebben. De bevrijdin... komen echter moeiz... Vorige woensdag namen de terroristen van de ANM (Army of the New Millennium) Hawai in bezetting, met behulp van gestolen Russische gevechtsvliegtuigen uit de Baltische Vloot. Naar verluidt zouden de bezetters ook beschikken over meer dan uitgebreide anti afweerinstallaties en grondraketten. Bovendien zijn een aantal opstomende...

...tvoeren he... ...eenschappelijk kenmerk: de ...ders zijn roekeloos en nemen ...e meest onwaarschijnlijke risi... ...in de luchtgevechten die tot nu toe plaatsvonden. Ondertussen vielen aan beide zijden al serieuze verliezen op te tekenen. en woordvoerder van de den nu als pasmunt aangehaal d bij de eerste onderhandelingen met de woor... ANM troepe... ...realllee...

Army o... he New Millen...m (A... ...chikt over ge...stic...eerd wapentuig én ...stra...gische info... ...ro...nen om doelgericht te strijden.

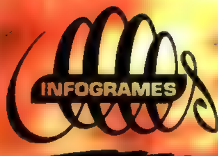
...nsterende Russische E... die zich aangesloten heb... het ANM. De missies die ... ANM-troepen uitvoeren hebben één gemeenschappelijk kenmerk: de strijders zijn roekeloos en nemen de meest onwaarschi... ...de luchtgevecht ...toe plaatsvonden...

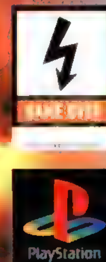
...vechtsvliegtuigen ...d werden. daarbij kw... ...ven piloten om het leven ...ielen er vermoedelijk vijf piloten in handen van de ANM troepen. deze POW's worden nu als pasmunt aangehaal d bij de eerste onderhandelingen met de woordvoerder van de ANM troepen ene mr. Suchovski...

DE SPANNING STIJGT...

(verticaal)







F1 2000



Iets te overmoedig.

De koningen van de racegames worden de laatste tijd hard van hun troon gekegeld en de aanvallen komen uit onverwachte hoek. Want wie had verwacht dat Colin McRae door Ubi Soft's Rally Championship 2000 zou worden gewipt? En nu is daar dus EA's F1 2000.

KRAKER

Zeg eens eerlijk, had jij gedacht dat EA met een absolute Formule 1-kraker op de proppen zou komen? Ik in ieder geval niet. De meeste fans keken naar Grand Prix 3 van de meester Geoff Crammond. Hij zou ons komende zomer de ultieme racegame van het jaar 2000 gaan brengen, daar was iedereen van overtuigd. Hoe ver konden we er naast zitten. F1 2000 gaat die standaard namelijk op zowel de PC als de PSX zetten en niet zo zuinig ook. Daar ben ik na de exclusieve preview die de PU in Engeland kreeg, nu al van overtuigd. En dat niet alleen omdat het hier gaat om de 2000-versie en je dus met alle rijders van het jaar 2000 op alle circuits (inclusief het nieuwe circuit van Indianapolis) kunt racen, iets wat kan geen enkele ander game zeggen (GP 3 gaat bijvoorbeeld gebruik maken van de ´98 rijders).

ECHT VERSCHILLENDE VERSIES

Het idee van EA om een Formule 1-spel te maken, borrelde ruim een jaar geleden boven. EA Sports maakte tot nu toe van zo'n beetje van elke sport een knallende game, met uitzondering van de autosport en daar moest volgens de leiding snel verandering in komen. De programmeurs van de PC- en de PSX-versie kregen een niet misselijke opdracht mee: F1 2000 moest met afstand het beste Formule 1-spel aller tijden worden en binnen één jaar af zijn. En dat is vet snel, als je weet dat Geoff Crammond inmiddels al een paar jaar aan GP 3 werkt. Om deze doelen te halen, werd een groot aantal programmeurs en designers weggekaapt bij Psygnosis (Formula One-serie) en Microprose (Grand Prix 2). Het meest opzienbarende aan F1 2000 voor de PC en PSX is niet de superieur uitgewerkte gameplay of de prachtige graphics maar het feit dat beide versies totaal niet op elkaar lijken. Er wordt door dezelfde coureurs in dezelfde wagens gereden op dezelfde circuits maar daar houdt de gelijkenis wel zo'n

Ja, hij zit en echt in.

Monaco!

Het neusje van de zalm.



Vol in de rennen.

Dat wordt werk voor de hijskraan.

Ook op de PSX ziet 't er gelikt uit.

beetje op.
De grote verschillen worden ten eerste veroorzaakt doordat de versies in verschillende landen worden gemaakt (de PSX-versie in Schotland, de PC-versie in de VS) en ten tweede doordat de projektmanagers van beide games een totaal andere visie hebben over hoe je een goede F1-game maakt. Het was net of ik naar twee totaal verschillende produkten zat te kijken.

DE PSX-VERSIE

Bij de PSX-versie is er naar gestreefd om het rijden zo realistisch en dus zo lastig mogelijk te maken. Dat is opmerkelijk want de meeste PSX-racers hebben een arcade-achtige feel.
Projektmanager Pete Smith weigerde echter concessies te doen: "Ik wil de gamer echt laten voelen hoe het is om in een Formule 1 wagen te zitten. En omdat dit in het echt niet makkelijk is, moet je in onze game ook niet binnen tien minuten de GP van Monaco kunnen winnen."
Smith heeft daarom veel tijd gestopt in het perfektioneren van de A.I. "F1 2000 heeft de beste A.I., dat beloof ik je. Je zult niet meer zo maar langs een opponent kunnen rijden, er wordt flink gesneden en geblokt."
Verder wordt de afstelling van de wagen zeer belangrijk. Smith: "In de zwaarste mode kun je alleen met de juiste afstelling winnen."
Omdat veel PSX-gamers dat gesleutel niet leuk of gewoon veel te ingewikkeld vinden, heeft Smith een zeer gebruikersvriendelijke ´sleutel-interface´ gemaakt.
Een voorbeeld: wilde je vroeger de nieuwe instelling van je wagen testen, dan moest je eerst uit het garagescherm gaan en vervolgens de Practice mode opstarten. Beviel de instelling niet, dan diende je de race weer te verlaten en het garage-scherm opnieuw op te roepen.
In de speciale 'Testrace-optie' van F1 2000 kun je in alle rust de instellingen maken. Handig is daarbij dat je dankzij uitgekiende grafieken meteen ziet wat een bepaalde verandering voor gevolgen heeft voor de snelheid, acceleratie, remvermogen en grip van de wagen. Vervolgens zit je met één druk op de knop op de baan.

KWALIFIKATIE

Een ander nieuwigheidje zit in de Qualification mode. Net als in het echt kun je de kwalifikatie namelijk tegelijk met de andere rijders afwerken. In een uur tijd moet je de snelste ronde neer zien te zetten, wanneer je dat doet, moet je zelf weten. Strategie komt hier dus om de hoek kijken. Overigens heb je bij de kwalifikatie ook de handige mogelijkheid om gebruik te maken van de Flying Lap-optie. Deze optie zet je wagen op full speed een paar honderd meter voor de start neer. Hoef je dus niet eerst dat rondje voor Jan Lul te maken.
Andere leuke details zijn de pitcrew die je tijdens het racen hoort, de onderdelen die van je auto af kunnen, de teamorders die je kunt instellen, de instant replay die je tijdens het racen aan kunt zetten, de Multiplay mode met splitscreen en zes tot acht computergestuurde wagens en de Replay mode die bestaat uit het begin, het einde van de race plus een viertal hoogtepunten.

DE PC-VERSIE

Waar de PSX-versie vooral op een pittige rijstijl en gebruikersvriendelijkheid mikt, daar gaat projektmanager James Hawkins voor het ultra-realisme, een tik die hij heeft meegekregen uit zijn Microprose-tijd.
Zo hebben de wagens (1200 polygonen) precies de juiste vormen tot en met de kleinste details aan toe, verschillende helmen per coureur, beweegt het chassis van de auto onafhankelijk van de wielen, kun je bewegende beelden en de tijdwaarneming op de filmscreens langs de circuits zien en zijn de remsporen niet allemaal gitzwart, maar lichter of donkerder, al naar gelang er harder of zachter geremd wordt.
Ik zweer het je, de perfektie in deze game is echt griezelig. Wat dacht je bijvoorbeeld van remschijven die opgloeien, coureurs met echte gezichten en publiek dat bestaat uit foto-realistische 3D-beelden.
De interface van de PC-versie verschilt sterk van de PSX-versie; het is een stuk ingewikkelder. James gelooft namelijk dat PC-racers echte kenners zijn en dat bijvoorbeeld de simpele Testrace-optie uit de PSX/versie overbodig is. Ook kun je in de PC-versie veel meer sleutelen, zelfs nog meer dan in GP 2 van Microprose.
Mooi zijn het geluid dat zich aanpast aan de omgeving (in een tunnel klinkt het anders), wagens die helemaal kapot kunnen en de Multiplay mode die 22 spelers ondersteunt.



Waar zijn de handjes?

Als je goed kijkt, kan je de auto bijna horen.

Mika's karretje.

Dan maar wachten tot de tunnel.

BLADE

Blade is helaas geen spel dat op de gelijknamige film is gebaseerd. Geen over de top vampieren-killer game met Wesley Snipes dus. Nee, meer een soort Conan De Barbaar in 3D.

BLADE LEEFT

Het was bijna twee jaar geleden dat we hier op de redaktie verblijd werden met een persdisk waar een paar indrukwekkende plaatjes opstonden van een spel genaamd Blade. Een bruut 3D aktie-adventure met RPG elementen, gemaakt door Gremlin Interactive.
Nu is dat bedrijf al weer een tijdje opgedoekt en van Blade werd weinig meer vernomen. Tot laatst weer wat juicy screenshots op het Internet verschenen en we het nieuws kregen dat Infogrames de game zal gaan uitbrengen.

SLAPENDE DRAAK

Blade is de naam van een warrior die duizenden jaren geleden een enorme draak versloeg. Aiha, de 'goddess of kindness' zond Blade een goddelijk zwaard en daarmee wist hij de draak te temmen en te verwonden. De draak kroop in een vulkaan om daar duizend jaar te slapen. Blade raakte echter zwaargewond, stierf als een held en werd begraven in een enorme tombe samen met zijn zwaard. De kracht van het zwaard was immens en mocht het ooit in verkeerde handen vallen…
Men besloot de tombe af te sluiten met vijf magische sleutels. Die vijf sleutels werden op verschillende lokaties verborgen, zodat niemand het zwaard voor verkeerde doeleinden zou gebruiken.

WIE VAN DE VIER?

Duizend jaar later komt Dal Gurak op de proppen, een evil wizard die bekend is met de legende van Blade. Dal Gurak heeft een van de vijf sleutels van de tombe bemachtigd en weet dat de dwergen de tombe van Blade in hun mijnen hebben ontdekt. Ook voelt hij dat de Draak op het punt staat te ontwaken. Hij zal en moet het zwaard bemachtigen zodat zijn evil horde de wereld kan overheersen. Degene die het zwaard controleert, controleert de vuurspuwende draak. Echter, niemand weet waar de overige vier sleutels zijn.
Hier komt de speler ten tonele. Jij kiest één van de vier karakters die je kunt spelen: een Dwerg (sterk, slim, handig met de bijl, maar niet snel), een Amazone (snel, lenig maar de zwakste van de vier), een Barbaar (een enorme, sterke maar domme brulboei) en de Knight (de allrounder).
Met één van die karakters moet je zeventien enorme levels afreizen vol puzzels, magie en combat. Je doel: de overige vier sleutels vinden voordat Dal Gurak's troepen dat doen.

BLADE ENGINE

Toen Blade in 1998 werd aangekondigd ging er veel aandacht uit naar de Blade-engine, deze zou met gemak zowel binnen- als buitenlokaties kunnen weergeven samen met schitterende licht- en andere effekten. Dit zou terug te zien zijn in de verschillende lokaties zoals moerassen, enorme burchten, Azteken tempels, valleien, bossen, dichtbevolkte steden etcetera. Hoe Blade zich grafisch in 2000 staande houdt, blijft nog even afwachten. De nieuwe screenshots zien er alvast prima uit maar uiteindelijk gaat het toch om de gameplay. De speler kan in ieder geval meer dan 300 objekten oppakken.
Naast wapens en magic items zijn dit ook stoelen en tafels alsmede toortsen en fakkels. Die kun je bijvoorbeeld naar je vijanden smijten. Geinig.









Nooit witte kleren dragen, dat geeft van die nare vlekken.

Nu kunnen we niet meer kwartetten.

Fileren of dikke plakken, je zegt het maar.

Eén missie speelt zich op een rijdende trein. Neat!

En toen waren er nog drie.

Shooter fans hebben deze game natuurlijk al een tijdje in de smiezen. Soldier Of Fortune zal met zijn super realistische en gewelddadige gameplay het beest in de gamer doen ontwaken.

GEWELD-DADIG

Diegene die Kingpin al te gewelddadig vonden, kunnen beter omslaan. Want oei, oei, oei… Soldier Of Fortune zal weer tegen heel wat schenen gaan schoppen. Sowieso kunnen Duitse en Franse gamers het wel vergeten dat ze dit spel ooit legaal in hun gameshop kunnen vinden. In die twee landen zijn ze namelijk erg streng waar het seks en geweld in games betreft. En gewelddadig is SoF tot op het bot.
Dat dit ook erg leuk kan zijn, moet natuurlijk niet uit het oog verloren worden. Het blijven uiteindelijk digitale slechteriken die je neer moet knallen en dan is ieder middel geoorloofd, toch?
Die slechteriken komen overigens in vele soorten en maten. In plaats van alle bad guys stomweg te klonen, heeft SoF een systeem dat random de baddies voorziet van kleding, baarden, snorren, brillen, petjes, uniformen et cetera. Hierdoor krijg je veel variatie in karakters waardoor het echt lijkt of je nooit dezelfde persoon voor de tweede of derde keer molt.

BRUUT

In SoF ben je een huurling die een geheime organisatie op moet rollen. Deze organisatie heeft weer allerlei slechte dingen voor met de wereld en dat kan natuurlijk niet. Het is dus eerst knallen en dan vragen stellen geblazen, en dat knallen kan op een wel heel erg brute manier.
In Kingpin bestond een mannetje uit een stuk of tien hitzones en dat is bij SoF drie à vier keer meer. Alles kun je van de badguys kapot knallen: knieschijven, maag, keel, oorlel, pink, ogen… noem maar op. Je kunt z'n hele hoofd er af knallen of hem juist eerst veel pijn laten lijden door in zijn tenen te schieten. Echt een game voor de zieke geesten dus.
Neem daarbij het gegeven dat je een super sniper gun te pakken kunt krijgen, en je kunt zelf bedenken hoe 'gore' deze game gaat worden. Je kunt complete ledematen van een vijand afschieten en plakjes huid met een mes van iemand afschrapen.

WELGEMIKT HOOFD-SCHOT

Natuurlijk is het leveldesign niet vergeten. Zo zullen sommige missies op een rijdende trein of op een groot vrachtschip plaatsvinden en natuurlijk zal er naar hartelust deathmatch gespeeld gaan worden.
Daarnaast zullen ook special features het licht zien zoals "Assasin" waarbij iedere deelnemer en bepaalde speler moet killen.
Toch wordt het meer dan rondrennen en knallen met SoF want één welgemikt hoofdschot van de tegenpartij in jouw schedel en je bent er meteen aan voor de moeite. Een taktiek van naar binnen denderen en je magnums leeghozen werkt dus lang niet altijd. In totaal zijn er twaalf wapens en die zijn zo echt mogelijk nagemaakt.
Leuk is dat je, net zoals in Thief en in System Shock 2, 'om het hoekje kan leunen' om je vijand te spotten, eventueel van wapen te wisselen en hem daarna inventief over de kling te jagen.



SOLDIER OF FORTUNE





Evolva doet in alles denken aan de hardcore sci-fi film Starship Troopers. Belangrijk verschil is alleen dat je in dit geval geen mens bent maar zélf deel uitmaakt van een alien ras.









SLIJMERIGE TENTAKELS

Jach! De intro van Evolva is erg mooi maar tegelijkertijd glibberig ranzig. We zien een soort alien ei met felle kleuren op een verre planeet neerstorten. De levende komeet nestelt zich in de aarde en al snel popt het 'ei' open en komen er allerlei enorme lange tentakels uit die zich op hun beurt weer in de aarde boren. Langzaam ontstaat er een vertakking van slijmerige tentakels. Waar de tentakels stoppen ontstaat een nieuw ei, dat eveneens nieuwe eieren afschiet en het proces herhaalt zich. Binnen de kortste keren zijn er overal op de planeet tentakels en slijmerige moederkoeken te vinden en uit die moederkoeken verschijnen weer allerlei insekt-achtige aliens. Dit gaat allemaal ten koste van de oorspronkelijke flora en fauna op de planeet en dat kan natuurlijk niet.

HET A-TEAM IN SPACE

Daarom is er een soort space A-team in het leven geroepen. Jij controleert dit team van vier Genohunters die er behoorlijk weird en buitenaards uitzien. Vanuit je spaceship drop je de vier Genohunters op de planeet en kun je aan de slag. Al spelend kies je steeds één van de vier Genohunters die allemaal verschillende skills hebben. Onderin het beeld zie je videoschermpjes waarmee je de overige drie kunt volgen. Op ieder gewenst moment kun je tussen de vier Genohunters switchen door simpelweg F1, F2, F3 of F4 te drukken. Als je met Genohunter 3 speelt bijvoorbeeld, zal de rest je altijd volgen en parasitaire aliens aanvallen wanneer die ten tonele verschijnen. De bedoeling is natuurlijk de aliens uit te schakelen en achter de Moeder der moederkoeken te komen. Dan kan die de biobak in en is de planeet gered.

MUTATOR

Het leuke van Evolva is dat het doden van al die smerige creeps een tweeledig doel heeft. Ten eerste krijg je de energie van je vermoorde vijanden en je kunt hun lichaamsdelen en uit elkaar geplette insektdelen absorberen. Als je een flink aantal van deze overblijfselen geabsorbeerd hebt, kun je de mutator opstarten. Hiermee kun je nieuwe wapens en krachten ontwikkelen om de aliens nog beter uit de weg te ruimen. Dit is echt de slagroom op de spreekwoordelijke taart.

In het begin moeten jouw vier Genohunters het doen met een ingebouwde vlammenwerper, een soort lichtgeweer en hun driehoekige klauwen om klappen mee uit te delen. Al snel komen daar betere wapens bij en dat is maar goed ook. De vijandige aliens komen namelijk in grote getale en zijn behoorlijk agressief. Er komt dan ook een flinke scheut taktisch/strategisch handelen bij kijken. Welke Genohunter zet je wanneer als voorhoede in? Met alleen er op los knallen, zul je weinig bereiken; de aliens zijn immers een flink stuk groter en met name in groepsverband erg gevaarlijk. Uitdaging vanaf het begin dus.



Power KAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Computer Artworks
Distributeur: Atari Soft
Wordt verwacht:
2e/3e kwartaal 2000

Evolva is een unieke game. De wereld van aliens kwam nog nooit eerder op een dergelijke manier tot leven. Een sci-fi action game die waarschijnlijk hoge ogen zal gooien.
JAN



Zucht, alweer een adventure waarin tijdreizen centraal staat? Hebben we die invalshoek nu al niet zo'n tig keer gehad? Maar wie weet kan Cryo er wel weer een aardig, goed ogende game van brouwen...

THE TIME MACHINE

VAN BOEK TOT GAME

Een game naar aanleiding van een boek; het is niet de eerste keer dat spelontwikkelaars de klassieke literatuur tot inspiratiebron nemen. Deze keer staat de Engelse schrijver H.G. Wells in the picture. Er is al een keer eerder een boek van deze Britse dude tot spel omgetoverd; dat was de strategy game War Of The Worlds; een redelijk maar niet echt opzienbarend spel.

Voor The Time Machine is er wel heel losjes met het erfgoed van de schrijver omgesprongen. Het is eigenlijk alleen de naam van de bestseller en de auteur die je terugziet, maar voor de rest heeft Cryo er een heel eigen draai aan gegeven. Het grappige is wel dat de held van het spel H.G. Wells heet. Weer eens wat anders dan Blade, Duke Nukem of Lara Croft.

STORM-ACHTIGE TIJDEN

TTM (The Time Machine) moet een aktie-adventure worden waar vooralsnog de nadruk iets meer op het adventure gedeelte ligt, voor zover ik dat met deze vroege demo kan inschatten.

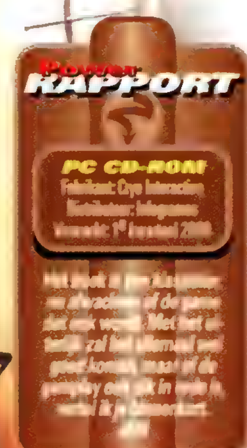
Jij, alias uitvinder Wells, hopt in je tijdmachine en komt terecht in het jaar 800.000. Ja, dat is nog eens ver vooruit denken. Eenmaal aangekomen in deze absurde futuristische tijd zie je een dorre, donkere wereld. Je tijdmachine verdwijnt in het niets (die moet je dus weer terug zien te vinden) en je komt allemaal ongelukkige types tegen die hun geheugen zijn kwijtgeraakt door zogenaamde tijdstormen. Jij moet in de stormen gaan reizen waardoor je zelf ook verandert. Alleen Khronos, Master of the Hourglass kan de balans tussen tijd en ruimte herstellen.

MEERDERE MANIEREN VAN SPELEN

Een van de leuke dingen van een spel als Blade Runner waren de verschillende manieren van spelen. Al waren het details, ik heb het spel drie keer met een ander outro uitgespeeld.

Bij Cryo willen ze met TTM die lat nog hoger leggen. Zo beweren ze dat alle NPC's (Non Playing Characters) verschillend reageren per keer dat je het spel speelt. Diens antwoorden en manier van handelen ligt dus niet vast. Met andere woorden, het spel is geen enkele keer hetzelfde en je kan verschillende 'routes' afleggen.

Ook zou de gameplay voor de verandering nu eens niet lineair zijn. Je kan kiezen om bepaalde karakters te negeren, met ze te gaan praten of ze omver te schoppen. Een beetje zoals bij Outcast dus. Het spel biedt puzzels, aktie en veel ouwehoeren en rondsnuffelen door verschillende tijden. Nu maar hopen dat ze bij Cryo een beetje hun best doen want het van hen afkomstige aktie-adventure Guardians Of Darkness was een galbak van een game. Vooralsnog geef ik TTM het voordeel van de twijfel en hoop ik dat de makers van het spel hun beloftes waarmaken.




Shit, waar heb ik m'n broodtrommeltje gelaten?


Beetje 'Myst'ig


Waar was je nou de hele tijd schatje?


Daar gaan we, op weg naar het jaar 800.000! (Over millennium-wisselingen gesproken!)

Trappetje op, trappetje af.


Een zak dadels en de nieuwe PU graag.



De een grote paddestoel rood met witte stippen...





Luister eens snotneus, ik moet je hulp nog!

SIMON THE SORCERER 3D

De grootste anti-held na Guybrush Threepwood is terug: Simon The Sorcerer, tovenaartje tegen wil en dank, maakt voor de derde keer zijn entree. En deze keer helemaal in 3D!

SIMON & SORDID

In de twee vorige maffe maar zeer goed in elkaar stekende adventures, zagen we hoe de oude tovenaar Calypso Simon vanuit onze wereld naar de magische wereld van gnomen, trollen, kabouters, dwergen en magie toverde. Calypso had Simon nodig in zijn strijd tegen de Evil Demon Sordid. Deel 2 eindigde zeer komisch, zoals beide spellen de magie en de spookjes van weleer lekker op de hak namen. Sordid had bezit genomen van Simon's lichaam en het was Simon die op zijn beurt in Sordid's lichaam gevangen zat.

In deel 3 zien we hoe Simon weer terugkomt in zijn oude, vertrouwde knapen lichaampje. Maar bad guy Sordid loopt ook nog steeds vrij rond. Het wordt in deel drie dan ook tijd om voor eens en voor altijd met die kwelgeest af te rekenen. Maar er is meer; Simon wil nu ook wel eens terug naar huis en hoe zit het met de Golden Boot Disk? Juist, genoeg absurde queesten dus voor Simon.



Een BigMac, Franse frietjes, een Milkshake banaan en een portie McNuggets!

3D

Net zoals de Prince Of Persia fans van side-scrolling pixels werden meegesleurd in 3D met alles er op en er aan, zullen ook de Simon the Sorcerer liefhebbers moeten wennen aan het nieuwe grafische jasje waarin onze held gestoken is. Dat 3D adventures zeer goed kunnen uitpakken, bewees het alom geëerde Grim Fandango en wellicht gaat Simon ook wel die kant op.

Feit is dat de puzzels, raadsels en opdrachten die Simon moet vervullen volledig gebruik zullen maken van de 3D omgevingen. Ook alle lichteffekten, felle kleuren, mist, schaduwwerking en dergelijke zullen aanwezig zijn. De engine laat alle karakters vooralsnog wel erg vierkant lijken, maar desalniettemin ziet het spel er veelbelovend uit.

Ook de cast met oude en nieuwe vrienden mag er zijn. Naast Calypso, Swampy en Sordid zijn er ook nieuwe gezichten zoals de aantrekkelijke Melissa, Simon's Fairy Godmother, de Gnome Hunters, de norse Dwarf Miners en de geheimzinnige Priests die voor heel wat komische avonturen zullen zorgen.

ALLES KOMT GOED

Simon zal je meestal spelen vanuit het third-person perspektief waarbij de camera in verschillende standen te zetten is, echter in sommige gedeelten van het spel zal je Simon's avonturen vanuit first-person zien. Dit is een waar shooter gedeelte waarbij Simon met zijn magie en zijn altijd handige jojo vijanden moet 'neerschieten'. Klinkt goed en als het ergens kan, dan wel in dit spel. We houden voorlopig onze vingers nog even gekruist waar het de voice acting aangaat. De stem van Simon uit deel 1 en 2 was ronduit perfekt; ironisch, bitter en vol galgenhumor. Ik hoop dan ook dat de makers dezelfde knakker inhuren, dan komt alles helemaal goed.

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Headfirst Productions
Distributeur: Hasbro Interactive
Wordt verwacht:
1e/2e kwartaal 2000



Hallo, mijn naam is Simon en ik verkoop vuurspuwende draken.



Voor deze felle girlie doet Simon alles.



De natuur slaat keihard terug.

Touwladders... tja, het is nu eenmaal een adventure.

DEVIL INSIDE

Cryo, het Franse softwarehuis dat voornamelijk adventures uitbrengt, gooit het met Devil Inside eens over een hele andere boeg. Een soort combinatie van Big Brother, Alone In The Dark en Resident Evil.

ALLES VOOR DE KIJKCIJFERS

Halverwege de 21e eeuw is het in televisieland nog net zoals nu; alles draait om de kijkcijfers. Dat weet ook Dave Ackland, een ex-politieagent en nu in dienst van een Los Angeles reality TV show. Zijn taak is om vreemde en afwijkende criminele akties te onderzoeken en dat doet hij doodleuk live op televisie terwijl de kogels door het beeldscherm vliegen en miljoenen kijkers aan de buis gekluisterd zitten. Aanhoudingen, achtervolgingen, invallen, knokpartijen, vuurgevechten.... de camera draait altijd door.

Geen wonder dat de show razend populair is. Waar krijg je zulke realistische aktie op televisie? Dat is wel wat anders dan Ruud die Mona een massage geeft.

DAVE O DEVA

Op die avond van Halloween moet Dave een behekst huis onderzoeken waar geesten van seriemoordenaars en ander kwaadaardig gespuis rondwaren. Gelukkig is dat Dave kan switchen naar Deva, zijn vrouwelijke alter-ego, en dan verandert hij in een latex-geklede, gevleugelde Shedevil. Huh? Ik weet het. Vraag me niet waarom, het is gewoon zo.

Beiden hebben verschillende powers en wapens om geesten en ander gespuis uit te bannen. In totaal gaat het om zeven verschillende wapens en acht psychic powers. Hiermee moet je vijftig verschillende en soms erg weirde vijanden killen gedurende het spel. Dave is meer de kick-ass schietgrage dude terwijl Deva meer een lenige psychisch krachtige chick is.

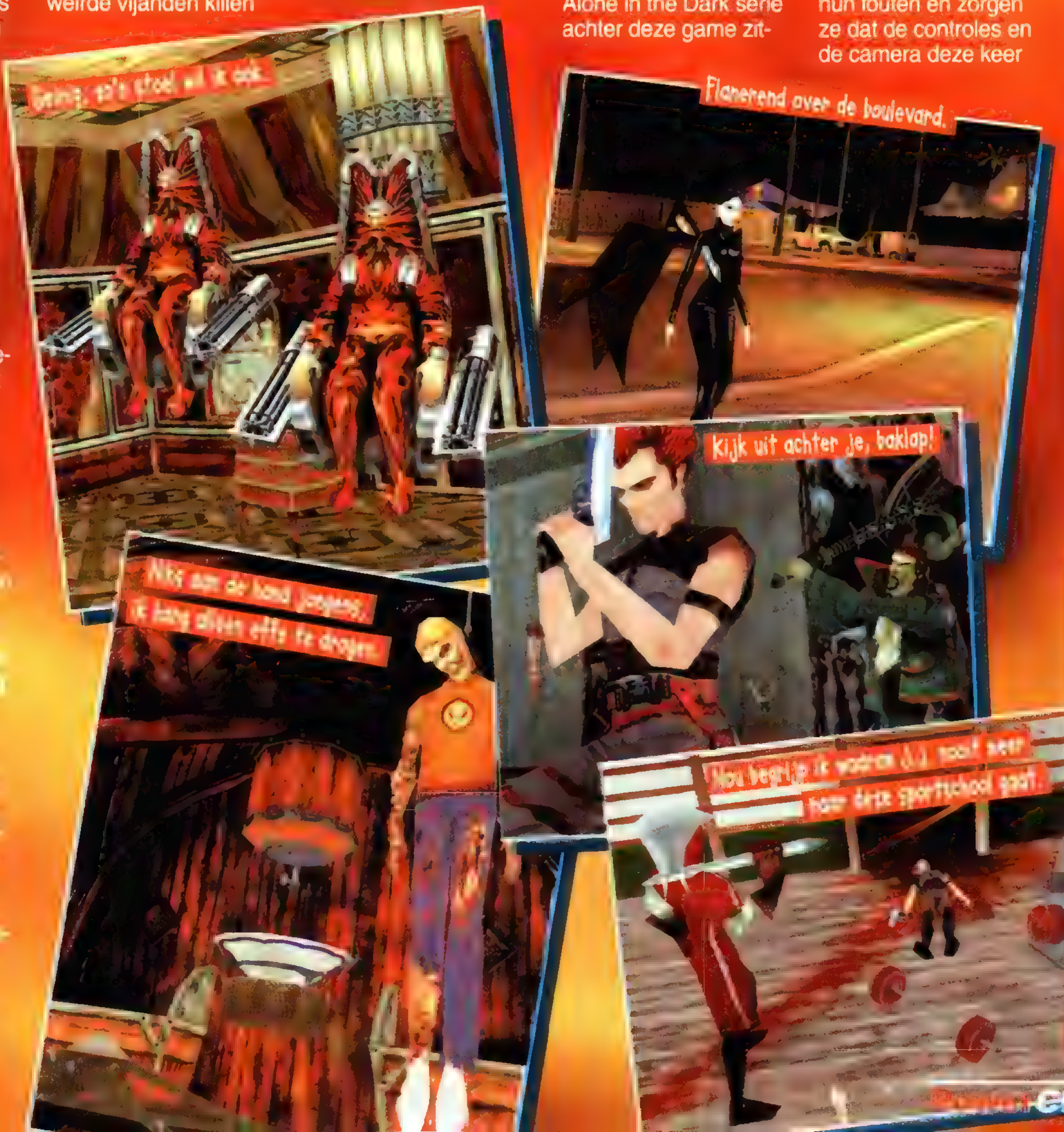
ALONE IN THE DARK

Devil Inside staat te boek als een aktie-adventure en het zal je dan ook niet verbazen dat de makers van de Alone in the Dark serie achter deze game zitten. Een huis vol spoken, geesten, demonen en bovennatuurlijke helse krachten.... we've seen it before. Hopelijk hebben de makers geleerd van hun fouten en zorgen ze dat de controles en de camera deze keer dik in orde zijn. Dat waren immers de twee meest irritante elementen van Alone In The Dark. Overigens komt er ook weer een Alone In The Dark 4 aan maar dat terzijde.

POPULAIR

Alles bij elkaar genomen kan Devil Inside best goed uitpakken. Het neerknallen van psychopathische killers, zombies en andere halfrottende lijken is een populair gegeven onder de gamers en de vijanden komen hier soms erg bizar naar voren.

Wat opviel bij de demo was dat de karakteranimaties van Dave en Deva erg mooi uitgevoerd zijn. Ze rollen over de vloer, kunnen fraaie sprongen maken en schieten lekker fel met diverse guns. De graphics zelf vond ik wat tegenvallen: wat korrelig en choppy maar wie weet wat er in de tussentijd allemaal nog zal veranderen kan. We zullen zien.



Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Cryo Interactive
Distributeur: Infogrames
Wordt verwacht: 2e kwartaal 2000

Rollcage Stage II











Psygnosis is terug met een vette reïncarnatie van hun action packed racer, Rollcage. Zou Stage 2 ons weer net zo laten zweten?

WIPEOUT OP KLOMPEN

Rollcage is een soort WipeOut maar dan op klompen. Het spel heeft namelijk niet hetzelfde slicke gestroomlijnde imago maar biedt daarentegen meer lompe race-schiet-en-beuk aktie die wij hier op de redaktie overigens wel weten te waarderen.

De autootjes die zowel normaal als op hun kop kunnen rijden, halen belachelijke snelheden en dankzij de hoge framerate is het allemaal zo indrukwekkend dat je tien minuten nadat je de PlayStation hebt uitgezet, nog met zwetende handen op de bank zit na te trillen. Dat gold in ieder geval voor het eerste deel van Rollcage. In het voorjaar zal het vervolg in de winkels liggen onder de naam Stage 2.

BÈTA

Om te beginnen heeft Rollcage Stage 2 niet minder dan twintig nieuwe tracks, verdeeld over vier nieuwe stages. Dat is veel want vandaag de dag komen een boel games niet boven een handvol tracks uit.
Daarnaast zijn er ook nieuwe race modes en in plaats van gewoon een potje racen, kun je nu ook elkaar in een soort deathmatch vernietigen. Leuk, vooral in multiplayer want behalve die Demolition mode is er ook nog een mode die Rubble Soccer heet; een soort voetbal maar dan met die Rollcage wagens. Bizarre shit, geloof mij maar.
Voor de gamers die er in slagen om de wagens onder alle omstandigheden onder controle te houden, is er de Stunt mode. Hierbij is het de bedoeling om zo ziek mogelijke stunts in bijvoorbeeld de Half Pipe te doen en zo punten binnen te halen.

NIEUWE WAPENS

Een van de koelste dingen aan de eerste Rollcage was het wapenarsenaal dat je tot je beschikking had; wormholes, timewarps en een hele verzameling raketten zorgden voor spectaculaire ontploffingen.



Wees maar gerust want ook in Rollcage 2 valt er genoeg te knallen. Zo zien we de meeste wapens weer terug en is er bijvoorbeeld een machinegun, een nieuwe forcefield die langer bij je blijft en een aantal nieuwe raketten toegevoegd. Natuurlijk is het altijd mogelijk om de wapens uit te zetten want het blijft irritant als je een hele race eerste hebt gestaan en dan vervolgens door een voltreffer van een of ander wapen toch nog als laatste eindigt.

SAMBAL SYNDROOM

De graphics van Stage 2 zijn strak. De lenseflare is koel en de ontploffingen zijn ook weer zoals we ze graag zien. Het belangrijkste is echter de framerate en die is zelfs in de Two Player Splitscreen mode nog perfekt waardoor het spel sneller gaat dan alles wat je tot nu toe hebt gezien.
Eigenlijk is al dit visuele geweld ook een beetje de oorzaak van mijn enige klacht over Rollcage Stage 2. Deze game leidt namelijk aan het 'sambal syndroom'. Je weet wel. Een beetje sambal is lekker dus een hele pot sambal is heel erg lekker. Zo is het met de graphics ook; net alsof je een hele pot sambal voor je kiezen krijgt. Het is even slikken geblazen en het huilen staat je nader dan het lachen. Overal waar je kijkt zie je ontploffingen, zwaailichten, ruimteschepen die lichtbundels op de baan schijnen en andere knipperende of bewegende shit. Allemaal onnodig en verwarrend want het leid je af van waar het allemaal om gaat: racen!





MICHELIN RALLY MASTERS

RACE OF CHAMPIONS

De rally-fans zijn gezegend; binnen één jaar tijd kunnen ze genieten van minstens vier toptitels, te weten de nieuwe V-Rally, Rally Championship 2000, Colin McRae 2 en nu dan Rally Masters.

KNÄCKERS

Rally Masters wordt gemaakt door Digital Illusions. Deze Zweden schonken ons een tijd geleden Motorhead, een bikkelharde arcade-racer, die we beloonden met een 8. Wat dat betreft had een Motorhead 2 meer voor de hand gelegen dan een rallysim. De rally-markt zit immers bomvol en de titels die er al zijn of nog moeten uitkomen, zijn niet bepaald de minste. Maar Zweden blijven rare knäckers en ze pakten de strijdbijl zonder blikken of blözen op.

Inmiddels is 80% van de game af en wat ik ervan heb gezien, beviel me goed. Op een of andere manier voelt de game totaal anders aan dan RC 2000 en dat is maar goed ook, want een RC 2000-kloon zal het altijd afleggen tegen het origineel.

Ik vind RM dankzij vier verschillende race-modes meer naar het arcade-genre neigen, terwijl RC 2000 met zijn twee modes ('tegen de klok' en arcade) de rallysport tot het bittere eind trouw blijft.

RM neemt echter geen loopje met de realiteit, verre van dat zelfs. Zo is het schade-model van de wagens veel mooier dan bij RC 2000. Na een vette botsing liggen je ruiten er helemaal uit en is je bolide aan alle kanten ingedeukt. Ook de tracks zijn fenomenaal in beeld gebracht dankzij features als dirt mapping, transparent glass effects, lens reflections en movable objects.

VIER RACE-MODES

Als er één ding duidelijk wordt, dan is het dat deze game zijn eigen weg gaat. Developer Digital Illusions tracht duidelijk uit te blinken op gebieden waar RC 2000 de prioriteiten niet heeft gelegd.

Zo bezit RM 51 unieke tracks, waar RC 2000 er maar zes had. Wel zijn de tracks van RC 2000 vele malen langer. Waar je in RC 2000 bijna een kwartier over een etappe deed, ben je in RM in gemiddeld 2,5 minuut rond.

Een ander groot verschil zijn de vier verschillende race-modes van RM die zorgen voor vier totaal verschillende soorten gameplay.

Allereerst is er de 'gewone' Stretch Run, waarin je in je eentje tegen de klok rijdt. De tweede mode is Side-by-Side. Hierin ga je met z'n tweeën naast elkaar van start. In Rally Cross vertrek je met zijn vieren tegelijk en in de Arcade mode dien je, Sega Rally-style, de eerder vertrokken opponenten in te halen.

Volgens de Zweden doe je er 25 uur over om alle races in alle vier de modes af te leggen, en dan hebben ze het hier dus niet over winnend afleggen.

SOUND

Een buitengewone coole feature is de A3D and EAX 3D soundondersteuning. Dit zorgt er voor dat het geluid van een wagen in een tunnel anders klinkt als op open terrein. Ook zal het rijden vanuit de cockpit anders klinken als het rijden met de camera achter de auto.

Dit en de zeer fraai uitgevoerde wagens, zorgen er voor dat de aktie er in RM net echt uitziet. Het grootste verschil in uiterlijk met RC 2000 zijn de veel nauwere wegen. In RM kun je vrij makkelijk zonder brokken van de weg raken, aan beide kanten heb je veel meer manoeuvreerruimte.

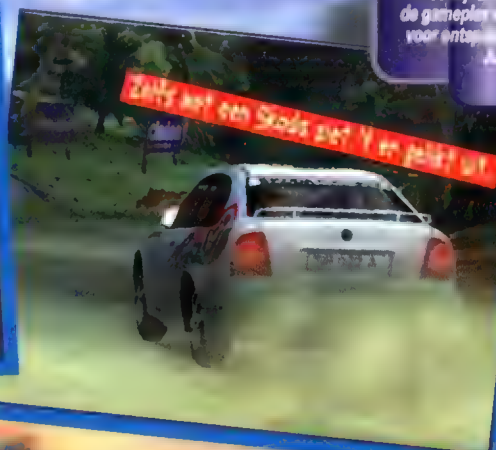
RM is kortom gewoon iets minder realistisch als RC 2000 en mikt meer op het fun-gehalte.

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Digital Illusions
Distributeur: Infogrames
Wordt verwacht:
Eind maart 2000

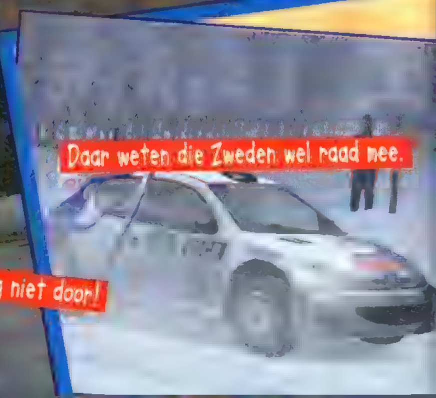
Rally Masters is geen directe concurrent van Rally Championship. Waar RC 2000 de realiteit ten alle tijden trouw blijft en je dus super geconcentreerd moet blijven rijden, zorgt de gameplay van RM meer voor ontspanning en fun.
JJ


De schade wordt mooi in beeld gebracht!

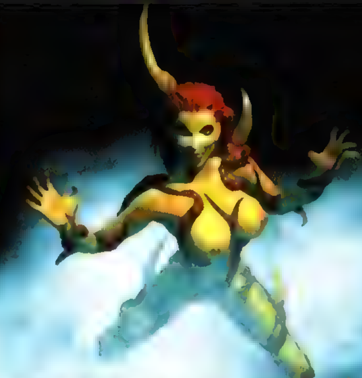

Zelfs met een Skoda zet 'Y en pakt uit.




Leg een doekje naast je scherm.


Daar weten die Zweden wel raad mee.


Nee man, we zijn de bocht nog niet door!

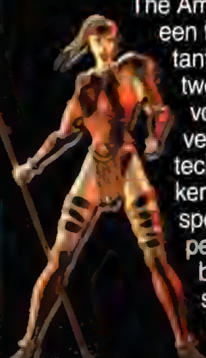


Alsof de Duivel er zelf achter zit... Op het moment van schrijven is de release rond Diablo nog steeds gehuld in een mist van vraagtekens. Het kan zijn dat het spel inmiddels net in de winkels ligt of dat we er nog steeds op zitten te wachten. Gelukkig heeft PU zo zijn informanten...

BAH!
Helaas, wat een van dé releases van Kerst '99 had moeten worden, werd een van de vele teleurstellingen van datzelfde jaar. Samen met Daikatana en Messiah krijgt Diablo II bij deze de 'onderscheiding' van meest uitgestelde gametitel van de afgelopen drie jaar. Bah! Maar ja, de jacht is mooier dan de vangst, zeggen ze wel eens.
Gelukkig zijn PU's wegen ondoorgrondelijk en hebben we natuurlijk al tonnen info voor jullie over Diablo II, bovendien heeft J.J. er ooit al eens mee gespeeld op een tripje in het verre verleden. Tijd dus voor een tussenstand.

VIJF WARRIORS
Om te beginnen kun je in Diablo II vijf verschillende type warriors spelen in plaats van de drie uit het origineel.

The Amazon

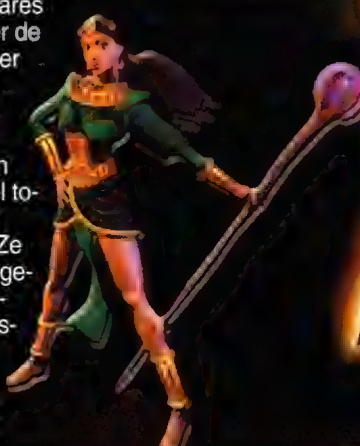


The Amazon is een felle tante, haar twee favoriete vechttechnieken zijn speerwerpen en boogschieten. Je kunt je in alle twee bekwamen maar slechts één kun je uitbouwen. Je kunt steeds beter schieten, harder met je speer slaan, automatisch je vrienden nooit raken of sneller een pijl afschieten.

The Necromancer

The Necromancer is de gluiperd van het stel, hij gebruikt alleen maar zwarte magie en is in staat de doden tot leven te wekken. Daarnaast heeft hij nog veel meer magische truuks achter de hand. Zo kan hij onder andere een nest vleermuizen oproepen en lifepoints stelen van z'n tegenstanders.

The Sorceress



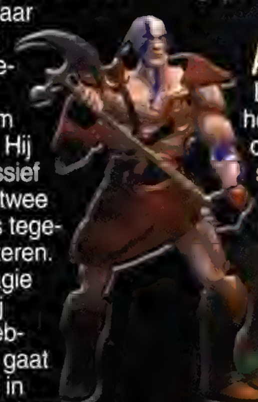
Deze niet onaantrekkelijke tovenares beschikt over de magie der vier elementen: wind, vuur, water en aarde en kan hierdoor veel toverspreuken aanroepen. Ze heeft een uitgebreid assortiment aanvals- en verdedigingsspreuken. Zo kan ze vijanden bevriezen, wapens van vlammen voorzien, een zwarte gifwolk oproepen of een dansend zwaard achter vijanden aansturen.

The Paladin



The Paladin lijkt nog het meest op een tempelier. Hij vecht met het zwaard en is sterker dan de Warrior uit het originele Diablo. Daarnaast heeft hij ook kennis van heilige spreuken. Zo kan hij vrienden helen alsmede zijn eigen wonden. Ook zijn zwaardvechtkunsten zijn indrukwekkend.

The Barbarian



The Barbarian is een met oorlogsverf getooide bul met het IQ van krop sla. Enorm sterk maar je moet geen gesprek met hem voeren. Hij is agressief en kan twee wapens tegelijk hanteren. Van Magie moet hij niets hebben, hij gaat frontaal in de aanval en hakt en beukt zich een weg door de wereld van Diablo II.

ACTS
Diablo zal bestaan uit vier Acts. Vier grote hoofdstukken, of beter gezegd... enorme hoofdstukken.

Act One

De eerste Act dient als een introduktie in de wereld van Diablo II. Deze is al met al toch flink anders dan Diablo en dient echt om de speler bekend te laten raken met de gameplay. De setting en de monsters doen wel denken aan het originele spel; bergachtig maar ook vol kerken en tempels.
Je leert hier vechten, kunt je karakter opbouwen en praat met NPC's voor info over queesten. Hoewel het niet om een trainingsmissie gaat, kun je niet heel snel dood gaan en word je een beetje geleid. De eindbazen zijn echter ware bad guys.

Act Two

De tweede Act heeft een meer open karakter en speelt zich af in de woestijn en ondergrondse tombes. De woestijn is enorm uitgestrekt en je zult de juiste NPC's moeten vinden voor info over wat te doen. Als je niet oppast struin je uren doelloos rond in het gloeiend hete zand met een zinderende, alles verschroeiende zon boven je hoofd. Je vindt weinig goodies dus je zult zuinig moeten zijn met eten en drinken. Deze Act is vele malen groter dan Act One en zal heel wat meer tijd vergen om tot een goed einde te brengen.
Daarnaast zijn de monsters een stuk groter, sterker en gevaarlijker.

Act Three

In de derde Act bevind je je in een zompige jungle. Minder open dan Act I en II, maar de jungle is dichtbegroeid en kent veel zijpaden. Deze Act vereist vernuft en inzicht om doorheen te komen. De monsters zijn ook weer een stuk lastiger; ze zijn snel, kunnen magie gebruiken en camoufleren zich goed.

Act Four

De vierde Act moet de grote finale worden maar daar heeft



Blizzard nog weinig over prijsgegeven. Uiteindelijk zul je Diablo himself ontmoeten en die moet er fucking scary en bad ass sterk uit gaan zien.
De omgeving is een soort combinatie tussen moerassen van ijs en helse lavaputten, maar alles is nog mogelijk. En een beetje geheimzinnigheid houd je hongerig, niet-waar?

COMBAT & GOODIES

Het combatsysteem is helemaal herschreven voor Diablo II. Het ziet er misschien niet totaal vernieuwd uit, de uitwerking is absoluut anders.
Om te beginnen bewegen de vijf karakters, maar ook de vijanden, een stuk vlotter en soepeler. Dat wil zeggen dat ook hun slagen, pijlen, spreuken et cetera gewoon sneller zijn. Ook hebben de verschillende wapens een gevarieerd bereik, hetgeen ook geldt voor de magie. Dit maakt dat je meer keuze hebt en niet precies recht voor je vijand hoeft te staan om die te raken. Al met al zorgt dit voor meer smoothy aktie, en dat komt de gameplay alleen maar ten [illegible]. [illegible] Diablo II [illegible] goodies: drankjes, sleutels, wapens, armor… de hele mikmak. Deze keer zul je ook veel potten en urnen vinden alsmede gesloten kisten. Ook de boobytraps zijn weer van de partij en ik kan je zeggen: spits je oren als je verdacht gepiep en gekraak hoort….
Diablo II heeft dus al het goede van het origineel, alleen mooier, beter en veel groter. Dat kan niet meer fout gaan, toch?

KAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Blizzard
Distributeur: Homesoft/GT
Wordt verwacht: Ieder moment

Diablo II heeft alles in zich om de fans van de serie en liefhebbers van het action-RPG genre nog bij te [illegible]. Nu maar hopen dat de game snel verschijnt, want nog meer vertraging zou wel eens de nekslag voor deze game kunnen betekenen.
JAN



Ingesloten door groene draken. Wat nu?

Naast knokken, hakken en houwen moet je af en toe ook nog overtuigen.

En ze kraken zo lekker als je op ze gaat staan. Splet!

Ingebouwde vlammenwerper.

Pittige dame die Sorceress.

Amazon tegen een overmacht.

Shit. Had ik nu toch maar voor Barbarian gekozen.

En hier, en jij ook, en jij...

Deze Amazon heeft nog wel meer pijlen op haar boog.

Daar komt the balcony boy!

Laat maar eens zien wat je zwaard bent!

Die van mij is twee meter lang.

Wat! Loopt er hier een dief rond!

Yes! Garrett is back. De meesterdief die mij weken aan mijn monitor kluisterde is terug in een gloednieuw avontuur waarin weer heel wat te sneaken en te gappen valt.

ORIGINELE ORIGINEEL

Na twee bekeuringen voor te hard rijden (geen grap, maar bittere ernst) zat er laatst ook eens wat leuks bij de post: de bèta van Thief II! Ik scheurde het pakketje open en duwde de CD-ROM met kloppend hart in mijn lade.
Het mag duidelijk zijn dat ondergetekende een die-hard Thief fan is en iedereen die het spel heeft gespeeld, zal begrijpen waarom. Het originele Thief was misschien niet het mooiste dat ooit op je monitor werd vertoond, het was wel zeer origineel, enorm sfeervol en introduceerde een nieuw spelgenre: de first-person sneaker. Ook in Thief II: The Metal Age gaat Garrett weer op pad als jij en ik normaal in bed liggen te ronken. De nachtelijke duisternis is wederom Garrett's beste vriend.

NEW KID IN TOWN

In Thief: The Dark Project waren drie politieke groeperingen in de geheimzinnige stad aanwezig: The Keepers, The Hammers en The Pagans. In deel 2 maken we kennis met nog een nieuwe groep: de Mechanists, die onder bestuur van The Hammers vallen maar zich willen afscheiden.
Een ander vers gezicht is de nieuwe sheriff van de stad: Gorman Truart. Sinds hij de baas van de stad is, gebeuren er vreemde dingen: winkels gaan een voor een dicht en Truart is bezig met dubieuze zaakjes. Bovendien wil de sheriff onze Garrett wel erg graag dood hebben.
Aan jou als speler de taak om het 'hoe en waarom' rond deze mysterieuze Truart uit te zoeken.

MINDER MONSTERS

Gelukkig heeft Garrett nog meer skills dan in het vorige spel. Zijn pijlenarsenaal is bijvoorbeeld uitgebreid en zo kunnen onder andere 'touwpijlen' overal ingeschoten worden, dus niet alleen in houten plafonds. Daarnaast kan Garrett ook mensen afluisteren en ontvoeren.
De guards komen weer in vele soorten en maten en zullen in sommige gevallen de toortsen - die jij uit hebt geschoten met waterpijlen - weer aansteken. Ook zijn er veel minder monsters en magische vijanden dan in het eerste deel van Thief. Afgaande op de vele Thief forums die ik regelmatig op het Internet bezoek, was dat een van de weinige echte klachten die spelers hadden over het origineel. Looking Glass heeft dus naar haar achterban geluisterd.

MEER TE STELEN

Alle missies zullen zich weer in en rondom de donkere en geheimzinnige stad afspelen en de fokus ligt echt op Garrett als dief waarbij hij tegelijkertijd langzaam het plot rond de nieuwe sheriff ontrafelt. Sommige delen van de stad kun je helemaal via de daken afleggen. Ook kan Garrett rekenen op een gereedschap waarmee hij de omgeving kan 'verkennen' voordat hij zich daar daadwerkelijk begeeft.
Grafisch ziet Thief II er beter uit al is de lat niet heel veel hoger gelegd. Toch zijn lichteffekten en de details beter uitgewerkt, zijn de texturen fraaier en met name de binnenlokaties mooier.
Leuk is dat er ook meer te stelen valt; meer goud, juwelen, sieraden, geld en andere kostbare hebbedingetjes. Dat maakt het des te leuker om niet op te vallen en iedere missie sluipend te volbrengen.



Probeer hier maar eens langs te sneaken.

THIEF II
THE METAL AGE

De meeste aandacht wat betreft shooters ging de laatste maanden (terecht) uit naar Quake III en Unreal Tournament. Tijd voor een fris windje dus. Kiss this!

BEJAARDE ROCKERS

Kent iemand KISS nog, de hardrock- annex glitterband uit de jaren zeventig die met name bekend is geworden doordat de bandleden altijd geschminkt en verkleed temidden van oorverdovend vuurwerk en spuitende confettikanonnen hun muziek maakten?
Het enige nummer dat de gemiddelde PU-lezer misschien zal kennen is de kraker 'I Was Made For Loving You'. Een vreselijk fout nummer, trouwens. Het was dan ook niet zo zeer de muziek als wel de theatrale liveshows waarmee KISS naam maakte.
Hier in Nederland zijn we deze inmiddels bejaarde glamrockers al lang weer vergeten, maar in Amerika kunnen ze maar geen genoeg krijgen van die gasten. Er zijn zelfs action figures en stripalbums van KISS, en nu dus ook een game.

4 MASTERS: 1 ELDER

De wereld van KISS: Psycho Circus is een donkere, macabere droomwereld waarin gefreakte circusacts en demonen uit de hel door elkaar zijn geroerd.
Het komt er neer dat de speler een gewone sterveling is die moet vechten tegen de Evil Horde. Door bezit te nemen van een van de vier lichamen van de KISS bandleden kan hij het bloederige gevecht aangaan. Tijdens je zoek- en met name knaltocht moet je ook nog het volledige harnas van alle vier de bandleden bij elkaar schrapen.
De vier leden hebben ook allemaal een speciale kracht: Paul Stanley bijgenaamd The Star Bearer is de master of Water, Ace Frehley bijgenaamd The Celestial is master of Air, Gene Simmons bijgenaamd The Demon is de master of Fire en Peter Criss bijgenaamd de Beast King is de master of Earth. Als je al hun wapens en kledingstukken hebt gevonden, zullen de bandleden samen The Elder vormen. Dit mythische wezen kan het Kwaad voorgoed verslaan. Dit alles moet je doen voordat The Nigthmare Child is geboren anders is de wereld echt naar de kloten.

MULTI-PLAYER?

KISS wordt een waar shooterfestijn. De makers (voormalig Ion Storm medewerkers) zijn vreselijke Doom fans en ze vonden het tijd dat er weer eens een game kwam waarin je wordt aangevallen door enorme hordes monsters. Dit gaat in Kiss soms zover dat er wel honderd spiders of kleine demonen tegelijk je kant op rennen. Fucking scary en knallen tot je er bij neervalt dus.
Vooralsnog zijn de makers van Third Law Interactive uitgegaan van een single player game maar er wordt ook gefluisterd over multiplayer. Het zou natuurlijk erg cool zijn als alle vier de bandleden in een Team Deathmatch tegen een horde Nightmare beesten aan de slag gingen.
Sowieso is de Deathmatch interessant omdat ieder bandlid een andere master is en dus verschillende wapens heeft en anders vecht. Dat zou weer verschillende speeltechnieken met zich mee moeten brengen. Gewoon doen dus, die multiplayer, dan krijgen ze van ons alvast een kusje. SMAK!

Power RAPPORT
PC CD-ROM

Dag vogels, dag bloemen, dag kinderen.

Hak, hak in mijn trainingspak, ga ik uit mijn dak, dak...

Altijd lachen op de kermis.

Kiss my ass!

Toe, speel eens een moppie.

Stukje bij beetje, bij botsplinter bij vleeskwab.

PSYCHO CIRCUS
KISS
The Nightmare Child



RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Sluit je ramen, vergrendel je deur en zorg dat er genoeg te eten is voor een week want hier is Resident Evil 3



ALLES VAN DE KAART

Of je nu een hardcore Resident Evil freak bent die de voorgaande delen in recordtijd kan uitspelen of een gewone doorsnee gamer die wel geïnteresseerd is in een klein bloedbad met zombies in de hoofdrol; het maakt allemaal niet uit. Resident Evil: Nemesis zal iedereen bij de strot grijpen en pas loslaten als je het een paar dagen later helemaal hebt uitgespeeld. Capcom geeft met deel 3 van de ultimate survival horror game een demonstratie van hoe je PlayStation bezitters de stuipen op het lijf moet jagen. Deel 1 was goed, deel 2 was beter en deel 3, ja hoe zal ik het zeggen, veegt alles wat we tot nu toe hebben gezien van de kaart. Lees je even mee?

JILL IS BACK!

Resident Evil: Nemesis speelt zich opnieuw af in Raccoon City waar de onfortuinlijke bewoners door het zogenaamde T-virus zijn gemuteerd in zombies. Omdat het verhaal zich niet na Resident Evil 2 afspeelt maar ergens tussen deel 1 en deel 2, ligt het stadje nog helemaal in puin.
Jill Valantine, de heldin van deel 1 en lid van het S.T.A.R.S. team, is terug en ze zit weer goed in de problemen. Gevangen in een stad vol monsters en zombies moet ze deze keer proberen te ontsnappen zonder de hulp van Chris Redfield. Gelukkig is daar ene Carlos Oliviera, een huurling in dienst van Umbrella Corp. die als missie heeft om eventuele overlevenden uit Raccoon City in veiligheid te brengen. Natuurlijk is deze opdracht gedoemd om te mislukken en is het binnen no-time een kwestie van schieten en rennen voor je leven.
Naast de inmiddels bekende huis-tuin-en-keuken zombies en een paar levelbosses dwaalt er nog iets veel verschrikkelijkers door Raccoon City. Het is de Nemesis, een meer dan twee meter lange zombie die net zo snel kan rennen als Jill, deuren kan openen, aan zijn linkerarm een enorme bazooka heeft gemonteerd en er alles voor over heeft om de leden van S.T.A.R.S om zeep te helpen.

VERSCHILLENDE VERHAALLIJNEN

Op het eerste gezicht denk je misschien dat Capcom zich er een beetje goedkoop van af heeft gemaakt. Resident Evil: Nemesis bestaat namelijk maar uit één CD en je kan ook alleen maar met Jill spelen. Tenminste op een klein stukje na waarin je eventjes Carlos onder je hoede hebt.
Toch is het verhaal van Nemesis een stuk ingewikkelder en ondanks dat je maar met één character speelt, zijn er meerdere verhaallijnen mogelijk. Ik sluit zelfs niet uit dat het mogelijk is om het spel een tweede keer uit te spelen met een totaal ander verloop van het plot.
Dit komt namelijk omdat Capcom gebruik heeft gemaakt van een techniek waarbij je op cruciale ogenblikken moet kiezen uit een aantal mogelijke handelingen. Ik zal een voorbeeld geven. Op een gegeven moment sta je op


Nee, ik hoef geen Daklozenkrant.


She's got no mercy!

een klokkentoren oog in oog met de Nemesis. Terwijl hij woest op je af komt stormen, wordt het scherm een beetje wit en kun je besluiten of je het op een lopen zet of dat je de spotlights die de top van de toren verlichten, aanzet. Natuurlijk kun je ook wachten tot het monster je in reepjes scheurt maar ik raad je aan om de lichten aan te doen. Nemesis zal tijdelijk verblind zijn en Jill duwt hem van de toren. Wees maar niet bang dat ik nu de ondergang van Nemesis voor je verklapt heb want zo makkelijk kom je niet van hem af.

NIEUWE FEATURES

Als je Resident Evil 3 opstart zul je gelijk zien dat de schitterende achtergronden terug zijn en beter dan dat... ze zijn in een nog hogere resolutie gerenderd, waardoor de chaos in de stad prachtig wordt weergegeven. Sommige achtergronden zijn zo mooi en gedetailleerd dat je er minutenlang ademloos naar zult kijken.
Ook de manier waarop je Jill bestuurt, verschilt niet van de eerdere RE afleveringen. Er zijn alleen twee dingen aan de besturing toegevoegd die het spel een kleine duizend keer speelbaarder maken. Zo kun je met één druk op de knop 180 graden draaien en daarnaast is het mogelijk om een aanval van een tegenstander te ontwijken. Je doet dit door R2 in te drukken.
Omdat je nu, behalve met R1, ook met R2 je wapen kan trekken en kan richten, zorg je er met de laatste optie voor dat Jill automatisch aanvallen ontwijkt terwijl je op je belager kan blijven schieten.
Dit komt met name in gevechten met meerdere monsters tegelijk of met de razendsnelle Nemesis goed van pas. Het richten van je wapen kun je deze keer helemaal aan Jill zelf overlaten want ze zal automatisch schieten op het dichtstbijzijnde levende monster.

EASY OF HARD

Je kunt Resident Evil: Nemesis in Easy of in Hard mode spelen. Het voornaamste verschil is dat je in Easy mode al gelijk in het begin kunt beschikken over een aantal essentiële wapens en over ammo hoef je je geen zorgen te maken zodat je naar hartelust de hoofden van zombies af kunt knallen.
In Hard mode moet je echter zuinig zijn met kogels want ook al denk je dat je heel wat ammo hebt gespaard; bij de eerste de beste confrontatie met een levelboss, ben je alles weer kwijt.
Wel ben je in het bezit van een munitie maker. Door verschillende soorten kruit, die je door het spel heen zult vinden, met elkaar te combineren, kun je zelf bepalen welke kogels je maakt. Je zult dus nooit meer met een overschot aan shotgun bullets zitten terwijl je eigenlijk kogels voor je Magnum nodig had.

NA EEN WEEK...

Nemesis is wat mij betreft de beste Resident Evil tot nu toe. Het verhaal is misschien niet meer zo origineel maar wel een stuk uitgebreider. Jill is sexier dan ever; haar borsten zijn groter geworden en een minirok en sexy topje doen het altijd beter dan het standaard S.T.A.R.S. uniform. Of niet, jongens? De puzzels zijn nog altijd van hetzelfde niveau. Sommige zijn goed bedacht en andere zijn weer net zo onrealistisch als in de voorgaande delen. Nou ja, niet echt een big deal.
De enige kritiek die ik heb, heeft dan ook een heel andere reden. Het spel is namelijk ontzettend groot, waardoor de kans bestaat dat je gaat ronddwalen als je niet meer weet wat je moet doen. Gelukkig heeft Capcom dit probleem enigszins omzeild door bepaalde gebieden af te sluiten als je er niets meer te zoeken hebt, bijvoorbeeld een garage die ontploft nadat je er alle bruikbare dingen uit hebt gehaald. Verder niets dan lof over deze game die z'n voorgangers op vele punten overtreft.




Goed mikken jongen.


Tepel inspektie.




Woeeeefffff!!


Zeg op, wat heb je met al m'n vriendjes gedaan?



PLANESCAPE TORMENT

De fans van Baldurs Gate zitten met een geknepen sluitspier te wachten op het vervolg. Intussen is er Planescape Torment; een duistere en afwijkende RPG die gebruikt maakt van de Baldurs Gate engine.

DOOD EN LEVEND

Op Baldurs Gate II moeten we naar verluid nog wel even wachten (ik schat tot eind dit jaar), dus Planescape Torment komt voor de liefhebbers als geroepen.
Toch hebben we deze keer te maken met een heel ander type RPG. Deze keer geen dartelende elfjes, donderende draken, geniepige gnomen, kasten van kastelen en tenentrappende trollen. Dit is andere koek.
Jij speelt de Nameless One, een soort barbaar gehuld in dierenhuiden en botten. Je zit onder de littekens en je hebt een probleem, een groot probleem. Je kan namelijk niet doodgaan. Dat lijkt fijn, maar dat is het niet. Je bent een soort zombie die al tienduizenden jaren ronddoolt en al vele malen gestorven is. Iedere keer als je sterft, word je weer tot leven gewekt en ben je je geheugen kwijt.
Het enige dat je bij je hebt is een pratende schedel met de naam Morte die jou eveneens al tienduizenden jaren vergezelt. Deze pratende Morte weet bovendien meer over je verleden. Maar in plaats van je uit je intense verwarring te helpen, geeft hij je alleen maar hints. De kalkloze botterik.

WAAROM?

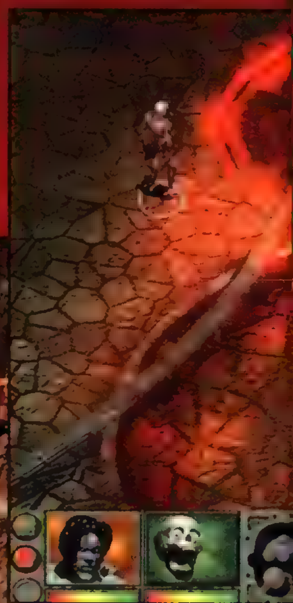
Als je het spel begint, word je dus net weer levend. Je start in een schimmig mortuarium. Altijd gezellig. Jouw alomvattende taak is op zoek te gaan naar het hoe en waarom van jouw bestaan. Wie of wat maakt jouw steeds dood en waarom kom je steeds weer tot leven? Waarom wordt jouw ziel geen rust gegund?
De plaats van handeling is minstens zo bizar als de hoofdpersoon die je speelt in deze allesbehalve doorsnee RPG. Alles speelt zich af in en rond de stad Sigil, ook wel the Cage of the City of Doors genoemd. Deze stad is een kruispunt van vele honderden dimensies, bijgenaamd planes. Overal in deze stad bevinden zich magische portalen die je naar de meest vreemde plekken brengen.
Grafisch heeft het spel veel weg van Baldurs Gate maar Planescape Torment heeft absoluut zijn eigen 'feel'. Ook staat de camera, die het isometrisch perspektief (schuin van boven) verzorgd, een standje lager dan je meestal gewend bent. Hierdoor komen de karakters groter en gedetailleerder over.


Opzouten ouwe, ik heb al een boek!

THIEF, MAGIËR OF WARRIOR

Doordat jij als ondode al tig keer bent gestorven, heb je zo'n beetje alle beroepen gehad die er zijn, in vorige levens dan. Jij, alias de Naamloze, krijgt ook voortdurend flashbacks. Dit heeft tot gevolg dat je zowel als thief, magiër of als warrior kunt spelen en daar tussen kunt switchen.
Natuurlijk zal één bepaalde stijl van spelen je het meest trekken maar je hebt altijd de mogelijkheid om te wisselen. Ook de manier hoe je overkomt op andere (computergestuurde) karakters is belangrijk. Het spel bevat veel dialogen en tekst. Je hebt de vrijheid om je lekker dom te houden, slim te zijn of juist heel charmant te antwoorden, zodat andere personen graag wat voor je doen. Het is helemaal aan jou.
Vanzelfsprekend zul je ook karakters vinden die aan jouw zijde vechten en ook dit zijn niet de standaard elfen, boogschutter of bijlenminnende dwer-


Lig. Zit. Koest. Af. Braaf. Dood. Blijf!





gen die we van de meeste RPG's gewend zijn. De idiootste types kom je tegen met elk hun speciale powers. Een van de leukste powers is de 'insult power' van Morte. De schedel scheldt de vijanden zo erg verrot dat ze dusdanig geïrriteerd raken dat ze alleen nog maar oog voor Morte hebben, zodat jij ze van een veilige afstand met magische spreuken kunt bestoken. Wie zei ook alweer dat schelden geen pijn deed?

HARDCORE

Nog een punt waarop Planescape zich onderscheidt, is de sfeer van het spel. Het is duister, grimmig, hard, gewelddadig en koud. Jij als hoofdpersoon bent daar zelf een goed voorbeeld van. Je ziet er uit als een wild stamhoofd die eerst brult, hakt en daarna eventueel, heel misschien, vragen gaat stellen. Zo kan je bijvoorbeeld je vijanden bruut om zeep helpen. Met spreuken kun je tegenstanders bestoken als ware je in een horrorfilm. Je kunt lichamen verbranden, verbrijzelen, pletten, uit elkaar doen spatten, door kwade geesten laten bestoken, hordes insekten er op afsturen, in zoutzuur doen borrelen.... nou ja, je hebt 'm wel door. Erg grappig is het om je eigen vinger af te breken en die te verwisselen met iemand anders z'n vinger. Die ruk je er gewoon af en dan draag jij die magische ring waar je al die tijd naar op zoek was. Of je slasht je eigen linkerarm van je lichaam om die als hakbijl te gebruiken. Het is allemaal mogelijk in Planescape Torment.

Daarnaast kun je ook puur voor de ma gie gaan of juist de charmeur uithangen, zoals ik in de vorige alinea al schetste. Die vrijheid komt de gameplay erg ten goede. Veel lof dus voor deze game.



Power RAPPORT

- Macabere sfeer
- Verbeterde Baldurs Gate engine
- Strak verhaal & sterke dialogen
- Mighty Magic

PC CD-ROM
Prijs: ca. ƒ 99.95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 233, 32 Mb RAM
Fabrikant: Black Isle Studios/ Interplay
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

Een afwijkende, zeer originele en subliem in elkaar stekende RPG. Sfeervol, rijk aan diepgang en met genoeg aktie en magie om zowel de hardcore AD&D liefhebbers als de Diablo fans te plezieren. En voor de Baldurs Gate aanhang is dit natuurlijk verplichte kost. Hebbuh!
JAN

8⁸

Schedelpilaren worden de trend volgens Jan de Boevrie.

Een geeltje lenen?
Nee man, ik sta zwaar rood!

Komt die stenen eikel nog tot leven of wat?

Die is het vel over de oren gehaald.

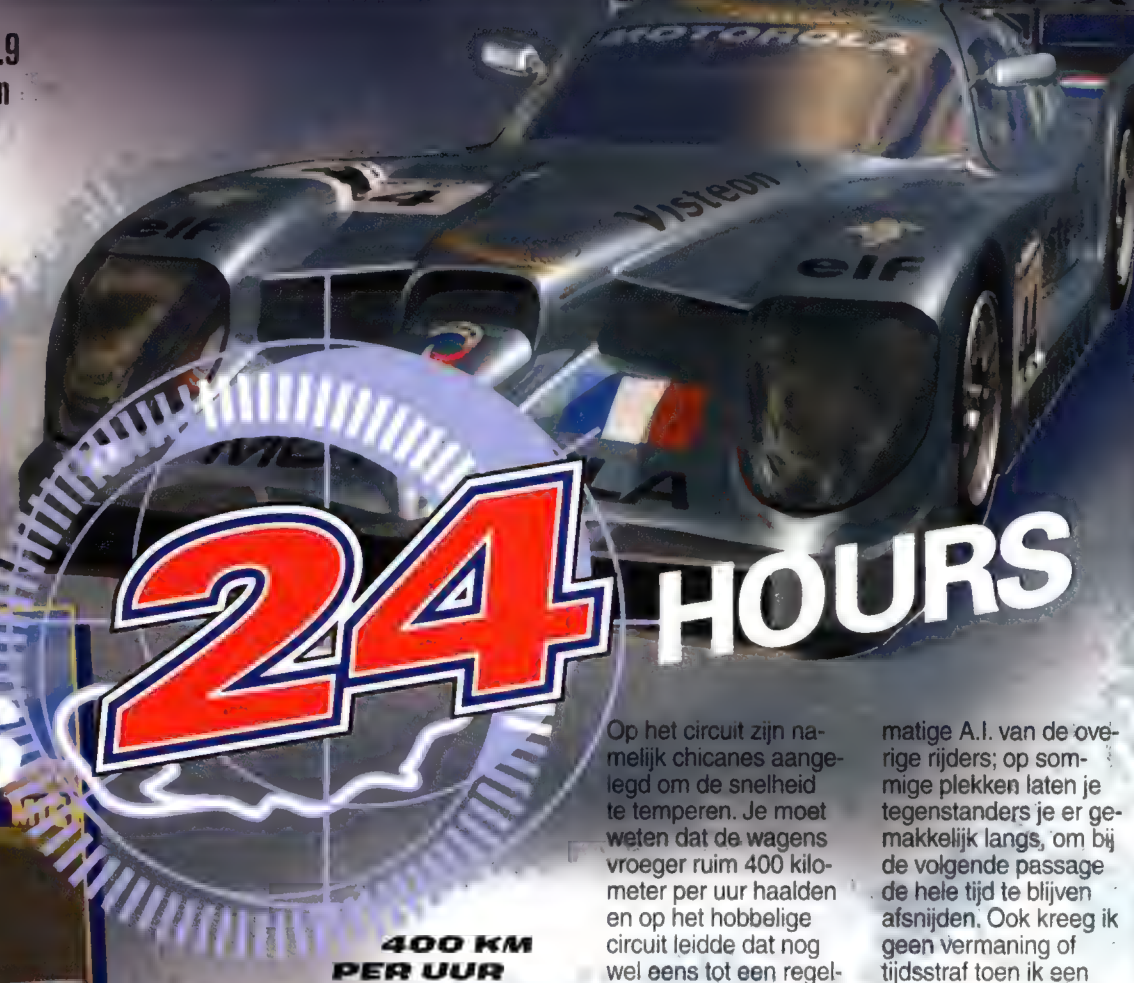
Alleen Morte ziet er de lol wel van in.

Zo jochie, waar heb jij de hele tijd uitgehangen?



De PSX-versie van Le Mans kreeg een 8.9 van Ed. Ik kan dus wat fraais verwachten en dat is maar goed ook, want ik ben inmiddels aardig verwend na Rally Championship 2000.





LE MANS 24 HOURS





HET RPR-GENRE?

Voor de precieze inhoud van LM24H verwijs ik je naar het verhaal van Ed in de PU van januari. Kort gesteld bevat LM24H de overbekende en oeroude race plus een aantal kortere races op kleinere Franse circuits. Door die korte races aan het spel toe te voegen, weet Eurotechnyx te voorkomen dat je al te snel verveeld raakt. Sterker nog, ze wisten me behoorlijk te verrassen en dat is opmerkelijk want na duizenden uren races op de PC moet een game echt van goede huize komen om mijn wenkbrauwen nog omhoog te krijgen. Eurotechnyx is daar echter in geslaagd en wel door hun RPR-invalshoek. RPR (heb ik zelf verzonnen) staat voor Role Playing Racer. Je begint namelijk als rijder voor een zeer slecht team. Door goed te presteren, wek je de belangstelling van andere teams en die sturen je vervolgens een E-mail met daarin een aanbieding om voor hen te komen rijden. Dit RPR-gegeven is leuk uitgewerkt. Als je niet meteen wilt tekenen bij een iets beter team en liever wacht op de grote vis, kun je bijvoorbeeld hard op je bek gaan. Eén klote-wedstrijd en het team trekt haar aanbod weer in.

400 KM PER UUR

Dat RPR-gegeven komt ook in de grote Le Mans-race terug. Ook hier kun je door goed presteren opklimmen naar een beter team. Wil je de race winnen dan is dit ook absoluut noodzakelijk want scoren met een matig team kun je wel vergeten, daarvoor zijn de beste teams veel te snel. Opnieuw opmerkelijk, aangezien ik geen enkele game ken waarin je in het begin geen kans hebt om te winnen, maar gewoon om plaatsen in de middenmoot dient te knokken.
LM24H is sowieso niet erg makkelijk en dat heeft niets te maken met de besturing, die voelde na wat kalibreren perfekt aan. Nee, het is het bochtige circuit en vooral het dag-naar-nacht-ritme wat het racen in deze game lastig maakt. Op het circuit zijn namelijk chicanes aangelegd om de snelheid te temperen. Je moet weten dat de wagens vroeger ruim 400 kilometer per uur haalden en op het hobbelige circuit leidde dat nog wel eens tot een regelrechte lancering.
Deze chicanes zie je in het donker echter niet goed aankomen en dus rij je meer met de voet op de rem als op het gas. Jan Lammers, die de race een aantal jaren geleden won, vertelde mij ooit eens dat in de nachtelijke uren 'de mannen van de jongens worden gescheiden'. De echte cracks rijden dan tientallen seconden sneller als de angsthazen. Ik kan me daar nu wat bij voorstellen.

WAXINE-LICHTJES

Naar mijn mening is het in het donker rijden iets té moeilijk geworden. Dit komt omdat het circuit nogal bruin is en de lichten van de wagens vrijwel geen moer doen. Het is net alsof je twee waxinelichtjes op je bumper hebt staan.
Andere minpunten zijn het spaarzame en op sommige punten soms zelfs ronduit knullige commentaar en de matige A.I. van de overige rijders; op sommige plekken laten je tegenstanders je er gemakkelijk langs, om bij de volgende passage de hele tijd te blijven afsnijden. Ook kreeg ik geen vermaning of tijdsstraf toen ik een Toyota die een ronde voorlag, niet liet passeren en dat is niet bepaald realistisch.





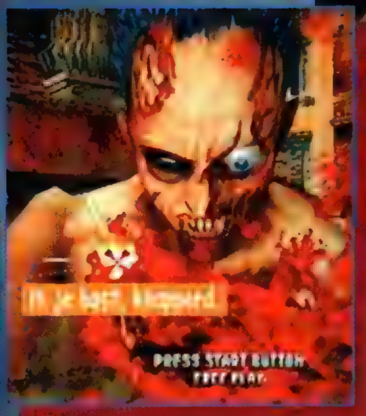
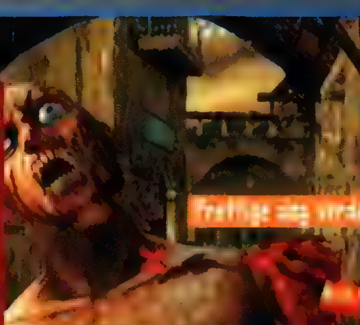
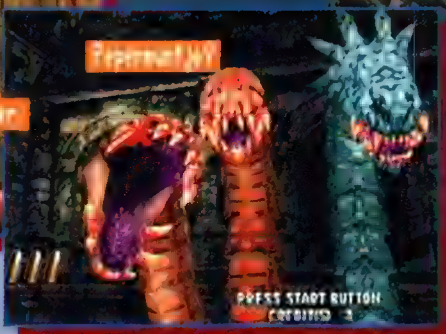
Power RAPPORT

- + Eerbetoon aan Le Mans
- + 'RPR'
- + Dag-naar-nacht overgang
- − Té donker

PC CD-ROM
Prijs: ca. ƒ 89,95 Bfr. ca. 1650
Systeemeisen: Pentium, 32 MB RAM, 3Dfx-videokaart.
Fabrikant: Eurotechnyx
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

Le Mans 24 Hours is een racegame die de klassieke wedstrijd zeker eer aan doet. Goede graphics, een uitdagende gameplay en een prima besturing. De absolute top haalt het spel echter niet, daarvoor kent het te veel schoonheidsfoutjes. Ik heb me er desondanks prima mee vermaakt.
-JV

8⁴



Groen slijm, rood bloed, ... uit elkaar spattende ogen, rottend vlees en opwellende hersenpulp. Be prepared for The House Of The Dead 2.

THE HOUSE OF THE DEAD 2

SCHOENVETERS

In The House Of The Dead 2 heb je de keuze uit de Arcade-, Original-, Boss- en Training mode. Wat het verschil is tussen Arcade en Original mode mag Joost weten, misschien hebben de badguys een andere kleur veters in hun schoenen. Ik kon in ieder geval geen echte verschillen vinden. Tja, wat extra continues en cheat-opties, maar om daar nou een hele aparte mode voor te maken... In ieder geval moet je in deze twee modes het verhaal uitlopen tot je tegen de eindbaas (Successor) komt te staan. De Boss mode is ...

... aan verschillende opdrachten voldoen ...

BLOODY AS HELL

Gewapend met mijn Mad Catz gun, sta ik klaar als een zwaar getrainde SWAT ... Na het horen van een slap ... wel dus ook ... kan het ... beginnen. ... openen van het ... vliegt het groene ... en de lappen huid ... om m'n oren. Afhankelijk van waar je het schorem in hun lichaam blast, schieten de stukken er vanaf. Gamers die groen snotterig slijm niet leuk vinden, kunnen dit, na het uitspelen van de Original mode, omzetten in rood bloed en dit komt het 'goorheidsgehalte' zeker ten goede. Grafisch ziet alles er strak en gelikt uit en ook het geluid is zeker goed te noemen, vooral de geluidseffekten. Verder is het spelen met z'n tweeën erg tof, goede samenwerking is dan vereist om ver te komen.

KOOP EEN GUN!

THOTD 2 is zeker geen eenvoudige game. Met het niveau op very easy en mijn gun op rapid fire, kostte het mij nog redelijk wat moeite om 't spel uit spelen. Zonder gun, dus met je joypad, is het haast ondoenlijk want hoe snel je reflexen ook zijn, het vizier beweegt nooit zo snel als je wilt. Dit spel uitspelen zonder gun is dan ook een zo goed als onmogelijke opgave. Dus al moet je de Ferrari van de buren wassen, je broertje chanteren of je rapport nog een keer aan je demente oma laten zien, je zult een gun moeten kopen, wil je echt van deze game kunnen genieten.

Het spel is niet erg uitgebreid en misschien daarom wel zo makkelijk gemaakt. Maar als je een hardcore gamer bent met een vaste hand en scherp oog, kun je THOTD toch wel in een klein uurtje uitspelen.

Wel tof is dat je elk van de zes chapters op meerdere manieren kan afwerken. Dit hangt af van je mikkunsten en reflexen. Zo kan je bijvoorbeeld mensen redden en deze wijzen je dan een veiligere en dus makkelijkere route of juist een weg waar meer mensen te redden zijn, wat je weer extra levens kan opleveren.

Dit is dan ook de enige afwisseling in het spel. Als je de levels een aantal keer hebt gespeeld, weet je precies waar elke zombie tevoorschijn zal komen (nul komma nul A.I. dus) maar dat is bij arcade-titels een bekend probleem.

Het is Sega in ieder geval gelukt om deze spannende arcadegame perfekt op de Dreamcast over te zetten.

Power RAPPORT

- \+ Grafische erg goed
- \+ Lekker goor
- − Zonder gun niet te doen
- − Scherpschutters zijn er snel mee klaar

DREAMCAST
Prijs: f 139,95 Bfr. ca. 2550
Fabrikant: Sega
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

Ben je een liefhebber van guns, bruut geweld en een hoop goorheidsgehalte, dan is The House Of The Dead 2 zeker een spel voor jou. Goede schutters zullen het wel echter snel uitgespeeld hebben.
JOFT

8,0

STAR TREK HIDDEN EVIL

Er komen de laatste tijd bijna meer Star Trek games uit dan er wasmiddelenreclames op de televisie te zien zijn. Maar Hidden Evil is de eerste Star Trek game die bij Activision uitkomt, dus wie weet.

STERRETJES

Er komen wel heel veel Star Trek games uit. Wat hebben we allemaal al niet gehad? Star Trek Voyager, Judgment Rites, The Next Generation: Final Unity, 25th Anniversary, The Secret of Vulcan Fury, First Contact, Klingon, Pinball, Captain's Chair, Star Fleet Academy, Generations, BORG, DS9: Harbinger, Birth of the Federation, The Next Generation Klingon Honor Guard… en dan moeten New Worlds, Armada en mijn persoonlijke favoriet, de shooter Elite Force, er nog aan komen. Je gaat er bijna sterretjes van zien.
Oké, Hidden Evil gaat nu eerst onder de loep, een aktie-adventure dat puzzels, platform en aktie doet samenvloeien. Volgens Activision, in ieder geval.

SULLETJE SOVOK

Het spel gaat verder waar de film Star Trek: Insurrection ophield. De Son'a bevinden zich op de planeet Ba'ku waar ze een energiebron van een oud alien ras onderzoeken. Ze vragen hulp van The Enterprise en Captain Picard is de beroerdste niet. Jij speelt Sovok, eigenlijk een beetje een sulletje. Als je samen met Picard en Data op de planeet verschijnt, gaat alles fout. De Son'a gaan muiten, de Romulans verschijnen ten tonele om de planeet kaal te plukken en aliens zien in jou een lekkere snack.
Ronduit verneukeratief is het feit dat Picard en Data trots op de hoes van het spel staan, maar dat je die dus niet speelt. Sterker, Data heeft misschien tien zinnen te zeggen in het hele spel en verdwijnt na een paar acts in het niets. En de interaktie met Picard gaat bijna volledig via een communicator en is bijna altijd hetzelfde. Jammer. Een gemiste kans.

TE KORT & TE MAKKELIJK

Hidden Evil bestaat uit negen acts. En bij de bilnaad van een Borg, wat zijn die acts kort! Met het gevolg dat het spel dus vreselijk kort is. Daarbij komt dat de puzzels erg makkelijk zijn.
Het resultaat: een beetje gevorderde speler heeft deze titel binnen drie à vier uur uitgespeeld, of zelfs nog harder. Ook de aktie die er doorheen is geroerd komt erg krampachtig over en stelt nauwelijks wat voor. Adventure fans zitten er niet op te wachten en aktie fans zullen er hard om te lachen. Door een auto-aim raak je je vijanden met je phaser zo goed als altijd. Het schieten ziet er knullig uit en één enkel schot in de eerste missies is genoeg om je vijanden uit te schakelen. Later worden dat er iets meer, maar een echte challenge wordt het nooit.

Niet naar beneden kijken, niet naar beneden kijken!

Picard en Data mogen ook tien seconden meedoen.


Alleen kijken, niet aankomen!

Your place or mine?


Gaan we doktertje spelen?


I'm in the wrong place at the wrong time.


De kolonisatie van de planeet gaat naar wens.

POWER RAPPORT

+ Mooie settings & fraaie graphics
− Veel te kort
− Veel te simpel
− Schlemielige aktie

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1995
Systeemeisen: Pentium 233, 32 Mb RAM
Fabrikant: Activision
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870911

Star Trek fans trekken met deze game duidelijk aan het verkeerde eind en kunnen beter hun geld in de zak houden voor Star Trek New Worlds of Star Trek Elite Force.
JJN

5,0

Zullen we de wereld gaan redden?

De vechtanimaties zijn wèl verbeterd.

Daar heb dat nare ventje weer.

En ik stotter een beetje.

Wat een naar ventje.

Waar heb ik m'n tasje met special moves gelaten?

De echte RPG-liefhebber zit natuurlijk al maanden met ingehouden adem te wachten op het tweede deel van de Suikoden-legende. En eindelijk is het er dan: nog meer lopen, zoeken, praten, vechten, lopen, zoeken, praten, vechten...

Suikoden 2

ONVERBETERLIJK

Speciaal voor de grote schare trouwe Suikoden-fans heeft Konami een deeltje twee in elkaar gesleuteld. En om die fans niet voor het hoofd te stoten hebben ze geprobeerd om zo dicht mogelijk bij het origineel te blijven. Dat is heel moeilijk, zeker met alle nieuwe technische mogelijkheden van tegenwoordig. Met veel pijn en moeite is het de ontwerpers van het spel gelukt om de graphics en de gameplay niet te verbeteren en hebben ze zichzelf ervan weerhouden om een beter geluid of betere besturing te verzorgen. Nee, dat zou de echte liefhebber vast niet willen. Met Suikoden 2 heeft Konami bewezen dat het mogelijk is om jarenlang dezelfde kwaliteit game aan te houden, zonder last te hebben van die vervelende technische vooruitgang!

WAKE UP!

Suikoden 1 draaide erom de 108 Stars of Destiny over te halen om de strijd tegen het kwaad aan te gaan en in deeltje twee pikken we de draad weer vrolijk op.
Als je wakker wordt (ja, ja, it's RPG-time, people!) sta je als jonge rekruut van de Youth Brigade in een tentje de slaap uit je ogen te wrijven. Een paar minuten later word je kamp aangevallen door gemeneriken. Blijkt de prins met ze samen te zweren en ben jij, samen met je vriendje Jowy, de enige overlevende. Nu is het aan jou om de wereld te redden en de strijd aan te gaan met de gemene prins en zijn leger. In je eentje gaat dat natuurlijk niet lukken, dus moet je op zoek naar je 108 vriendjes om je bij te staan in de strijd tegen het kwaad.

WINE'EM & DINE'EM

Die vriendjes gaan je natuurlijk niet zo 1-2-3 joinen in je avontuur. Nee, ze moeten overgehaald worden. Voordat je ze allemaal bij elkaar hebt, ben je er doodziek van. Je moet ze winen en dinen, met ze vechten, met ze dansen, met ze drinken, weet ik veel, tot ze zich bij je aansluiten.
Als je dan nog energie over hebt, kan je je in de eindeloze hoeveelheid turn-based battles storten, waar je om de vijf minuten mee geconfronteerd wordt. In die battles komt een van de weinige verbeteringen van Suikoden 2 naar voren, maar die bestaat helaas alleen uit een kleine verrijking van de vechtanimaties. Sommige karakters hebben hun eigen speciale moves en dat ziet er soms best aardig uit, vooral als er een hele horde gasten naast elkaar staat en de tegenstanders om de oren slaat met magische krachten en special moves.

BIGGER BUT NOT BETTER

Afgezien van deze kleine grafische verbetering is het enige verschil met deel 1, dat Suikoden 2 een andere verhaallijn heeft. Waarschijnlijk hebben ze bij Konami nog wel even overwogen om ook die hetzelfde te houden en gewoon wat overgebleven Suikoden 1 disks te beplakken met een 'deel 2' sticker, maar dat ging ze toch wat te ver. Wel moet gezegd dat het verhaal in het tweede deel een stuk uitgebreider is en de wereld een stuk groter. Ook is het spel volgepropt met sub-avontuurtjes, raadseltjes en minigames, die het voor de echte RPG'er misschien de moeite waard maken, zolang hij maar geen Final Fantasy-achtige verbeteringen verwacht.

IS NICE GAME NO?

Dan wil ik ter afsluiting nog even zeiken over de vertaler van Suikoden 2. Mijn oma praat nog beter Engels dan hij en de Japanse teksten zijn zo knullig vertaald dat je niet weet of je er om moet lachen of huilen.
Wil je van deze game echt ten volste genieten dan kan je wellicht beter de import-versie aanschaffen en een goed woordenboek!

Power RAPPORT

- − Exact dezelfde game
- − Waardeloze vertaling

PLAYSTATION
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami

7.5

ACE COMBAT 3

De arcade style flightsim is een beetje een in slaap gevallen genre. Af en toe komt er een nieuwe titel uit maar echt grensverleggende verbeteringen zijn ver te zoeken. Daar moet Namco's derde deel van de bekende Ace Combat-reeks dus verandering in brengen.

INGESLAPEN

Terwijl de PC-flightsims de afgelopen tien jaar letterlijk en figuurlijk een vlucht hebben genomen en het tegenwoordig niet echt uitmaakt of je nu achter de Wingman-joystick van een P3 500 zit of achter de stuurknuppel van een straaljager, heeft het vlieggenre voor de console vrijwel plat gelegen.
Na Sega's Afterburner is er eigenlijk geen moer veranderd maar daar gaat, als we Namco mogen geloven, nu eindelijk verandering in komen. Ace Combat 3 moet het genre wakker schudden.

PIXELSCHIETEN

Het grootste probleem van de arcade-stijl flightsim zit hem in het belangrijkste onderdeel: het gevecht. Nadat je probleemloos bent opgestegen en het eerste vijandelijke stipje zichtbaar wordt op je radar, scroll je door je wapenarsenaal heen, tot je bij de warmtezoekende raketten bent gekomen. Even richting vijand vliegen, tot er een klein klompje pixels zichtbaar wordt in de verte. Eén tel later heeft je Sidewinder zich gelockt en druk je nonchalant op de vuurknop. Nadat de raket zich los heeft gemaakt, kan je verzoeken naar het volgende vijandelijke stipje. Je weet immers dat het wel goed zit met de vorige, aangezien de warmtezoekende raket zo'n beetje altijd zijn doel treft. Makkelijk en saai dus.

DOGFIGHTS

Ontwikkelaars hebben lang nagedacht hoe ze dit probleem konden oplossen, maar kwamen niet echt verder dan het idee om dan maar veel en veel meer vijanden op je af te sturen, zodat je vast en zeker uit de lucht gehaald zou worden. Hoe random ze die aanvallen ook probeerden te maken, na korte tijd had je de opbouw ervan door en kon je systematisch elke vijand de lucht uit knallen. Tel daarbij op dat het bijna altijd onmogelijk is om je tegenstander met je boordkanon te lijf te gaan en je zal weinig echte Top Gun-style dogfights zien, die de air to air combat tot zo'n leuk tijdverdrijf maken.

TOEKOMSTMUZIEK

Volgens Namco zou de vernieuwde engine, A.I. en gameplay van AC 3 voor een volledig nieuwe en frisse titel zorgen. En het lijkt er op dat ze dat nog redelijk gelukt is ook!
In AC 3 is veel meer nadruk gelegd op het verhaalelement dan we van arcade flightsims gewend zijn. In de prachtige intro wordt dan ook kennisgemaakt met de main characters. Het verhaal speelt zich voor de verandering eens af in de nabije toekomst, zodat Namco het oude vertrouwde vliegtuigenarsenaal kon aanvullen met een paar (nog) niet bestaande toekomst-jets met toekomst-wapens.
Daarnaast zal elke beslissing die je maakt gevolgen hebben op het verloop van de missie maar ook op de achterliggende verhaallijn.

MOOI HOOR

Ook de graphics van AC 3 zien er fingerlicking goed uit, met spectaculaire licht- en schaduweffekten. Helaas is men een beetje de mist in gegaan met de nieuwe besturing. Waarom ze de default-setup van de controllers veranderd hebben, is me een raadsel.
In mijn review-exemplaar zat de camerastandpunten-switch zo onhandig geplaatst, dat ik bij elke snelle move volledig gedesoriënteerd raakte doordat de camera zich 180 graden draaide en ik keer op keer uit de lucht werd gehaald door een snode vijand.



PLAYSTATION

8,0

Vlucht KL 75 zal vertraging oplopen.

Dat past niet!

Toch wel.

Combat by night.

GOD BLESS THE RING

エアガイツ

EHRGEIZ

Deze fighter van Squaresoft heeft van ouderdom al een behoorlijke baard gekregen, maar komt desalniettemin nu pas in Nederland uit.



ARCADE-GEIZ

Ergens halverwege vorig jaar konden Japanners en enkele Amerikanen genieten van dit spel in de arcades. Ruim een half jaar later zag een sterk verbeterde versie van Ehrgeiz het licht op de PlayStation en eindelijk kunnen we nu ook in Nederland zien wat nou eigenlijk de deal is met dit spel.
Square en Dream Factory hebben al een aardige reputatie opgebouwd als het op fightinggames aankomt. Met Tobal 1 en 2 bijvoorbeeld wisten ze een boel hardcore gamers tevreden te stellen.
Nu is er dus Ehrgeiz, een vechtspel met verschillende characters uit de Final Fantasy serie in de hoofdrol. Maar het spel is niet zomaar een fighter, er zijn meerdere gamemodes die het spel aantrekkelijk moeten maken voor een breder publiek. Zo is er de onvermijdelijke Quest mode die trouwens een stuk beter is dan die van Tobal 2 en er is nog een aantal mini games, waar je misschien even naar zal kijken maar zeker niet al te lang.

CLOUD RULES

Grafisch is Ehrgeiz een van de betere games, zelfs als je bedenkt dat het spel al bijna een jaar oud is. Nee, het probleem zit 'm meer in de balans van het spel. Er is één gouden regel: als je met Cloud vecht dan zul je winnen. Met zijn special moves en zijn enorme zwaard is hij dé man en zul je geen enkel probleem hebben om het spel snel uit te spelen.
Ook de balans in de moves laat nogal wat te wensen over: sommige moves zijn erg makkelijk en andere idioot moeilijk en omdat ze zo onnatuurlijk aanvoelen, hebben zelfs ervaren Ehrgeiz spelers moeite om succesvol te zijn met deze moves.
In de praktijk is het dan ook vaak een kwestie van een beetje rondrennen en wat klappen uitdelen en net zolang tijdrekken totdat je special move metertje weer is opgeladen. Dan is het nog slechts een kwestie van een druk op de knop om een dodelijke lading geweld op je tegenstander los te laten.

TELEUR-STELLING

Al met al is Ehrgeiz een beetje een teleurstelling. Het spel zit vol kleine dingen die niet kloppen of gewoon niet goed werken. Het begint bij de controls die niet altijd even intuïtief zijn en eindigt bij de achtergrondplaatjes die niet het hele scherm overlappen zodat de arena zo nu en dan half in een zee van zwarte leegte zweeft. Ook is het een beetje raar dat je mannetje na een overwinning juichend de afgrond in rent.
De manier waarop de camera de gevechten volgt is van tijd tot tijd ronduit vreemd te noemen; het ding zwaait en draait alsof het een eigen leven leidt. Het is eigenlijk ongelofelijk dat een developer die een spel als Tobal 2 op zijn naam heeft staan, met zo'n fighter uitkomt. Behalve dat je nu met de characters van Final Fantasy kan vechten, heeft Ehrgeiz weinig te bieden.

Hoezo weird?



Nee, het is niet Prince Naseem, die vecht niet met meiden.



Effe aanstampen en weg is ie.

Power RAPPORT

- \+ Leuke Quest mode
- \+ Aardige mini-games
- − Ongebalanceerde gameplay
- − Doe mij maar Tobal 2

PLAYSTATION

6,9



Cloud met z'n mega-zwaard wint altijd.



En rennen kan ie ook als de beste.



In de Practice mode kun je eeuh.. oefenen.

Het gaat goed met gamesgigant Infogrames; zo kochten ze inmiddels Gremlin, GT Interactive, Accolade en 3DO op. Laatstgenoemde komt met een nieuwe vlieggame: Eagle One, Harrier Attack. Vliegen in een heuse Harrier. Wow.

EAGLE ONE

HARRIER ATTACK

LEKKER SIMPEL

De Harrier is een prachtig en vooral handig vliegtuig. Doordat je de motoren kunt draaien, kun je loodrecht opstijgen en landen en dat elimineert meteen twee van de lastigste manoeuvres van een vliegsim.
Binnen twee seconden na het opstarten van de game ben je in midair, zonder dat je uren naar de handrem moet zoeken of de flaps en flares moet lokaliseren. Een ideaal vliegtuig dus voor een simpel vliegspelletje, dat de gamer niet wil belasten met al te veel ingewikkelde controlls.

NAAR DE KNOPPEN

Eagle One opent met een prachtige FMV in de vorm van een nieuwsuitzending, waarin je even snel wordt bijgespijkerd over de laatste ontwikkelingen voor je achter de joypad van je Harrier mag plaatsnemen. Hou je vast: een terroristische aktiegroep met de prachtige naam ' The Army of the New Millennium' heeft een aanval uitgevoerd op Amerikaans grondgebied, en niet zonder succes. Door een of ander magnetisch veld te creëeren boven het gebied, is het Amerikaanse leger volledig machteloos en moet het toezien hoe ze van alle kanten worden aangevallen.
Dat pikken we natuurlijk niet en verbeten neem ik plaats achter de knoppen waarmee ik eigenhandig een compleet leger vol bloeddorstige terroristen naar de verdoemenis moet helpen.

TE MAKKELIJK

Zodra je eenmaal airborne bent, valt je gelijk op… dat er eigenlijk niks aan Eagle One echt opvalt. De game biedt niet echt veel meer dan al lang bestaande vlieggames, zoals Ace Combat, Apache of zelfs de goeie gouwe ouwe Strike-games. Grafisch stelt het spel niet veel voor en de gameplay is zo simpel en saai, dat je er na tien minuten eigenlijk wel vrede mee hebt om dat hele Amerika maar gewoon over te dragen aan de Army of the New Millenium.

Moedig vecht je echter verder om te ontdekken dat de missies van Eagle One er voornamelijk om draaien gronddoelen aan gort te schieten. Af en toe heb je een kleine get-together met een stel MIG's en na verloop van tijd kan je ook je eigen vliegtuig inruilen voor een aantal andere modellen. Dit is op zich wel leuk, hoewel je dus wel eerst door een vrij zure appel heen moet bijten. Wil je een beetje van Eagle One kunnen genieten, stel dan de besturing van 'blinde grootmoeder', naar 'slechtziende grootmoeder', zodat je wis en waarachtig nog een paar heuse stunts kunt uithalen.

SAMEN VECHTEN

Een leuke bijkomstigheid van Eagle One is de mode waarin je samen (splitscreen) ten strijde trekt tegen de aanstormende vijand. Heel aardig om niet achter elkaar aan te zitten, maar samen te werken.
Ook leuk is de Replay mode waarin je de laatste seconden van je battle kan bekijken, compleet met beweegbare camerastandpunten en prachtige grafische details.
Als ze net zoveel werk hadden gestoken in de overall look en feel van de game, had het nog best wel een vette titel kunnen worden, maar dat hebben ze dus niet. Jammer.



Landen op een vliegdekschip is altijd tricky.







Power KAPPORT

+ Vliegen en schieten blijft leuk
- Middelmatige graphics
- Er zijn veel betere games in dit genre

PLAYSTATION
Prijs: ca. ƒ 119,95 Bfr. ca. 2200
Fabrikant: Accolade
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

6,0

In het koninkrijk van Gomar heeft een kwade kracht een verschrikkelijke spreuk losgelaten waardoor alle inwoners gemuteerd zijn tot bizarre schepsels. De magiër Orion moet samen met Altus en Sayomi proberen een eind aan deze ellende te maken.



Dokter, ik heb zo'n branderig gevoel bij het plassen.

SKILLS & WAPENS

De 3D [illegible] Soul Fighter [illegible] (met in totaal [illegible] sublevels) de menselijke zielen die zich nog in de lichamen van de mutanten bevinden, in je bezit dient te krijgen door de lichamen naar de kloten te helpen.

De drie helden hebben allemaal hun eigen skills en [illegible] even krachtig als de akties van die ouwe gast.

CLOSE COMBAT

Je komt op je pad nogal wat freaks tegen; van gevleugelde honden tot zwaar gepantserde monsters met varkenskoppen. Daarnaast zijn er ook een zooitje tussenbazen te vinden, wanneer je in ieder level het maximale aantal zielen hebt weten te bemachtigen.

Omdat al die beesten onmogelijk alleen met handen, voeten en basiswapens te verslaan zijn, vind je her en der kisten waar zich extra wapens bevinden. Zo kun je een handboog, werpmessen en bommen krijgen, die je vanuit het first person perspektief naar je tegenstander kunt gooien.

Op zich een aardige afwisseling (je speelt normaal vanuit het third person perspektief), ware het niet dat je dit alleen kunt toepassen wanneer de vijanden zich op een redelijk afstandje bevinden. In close combat wordt het namelijk heel lastig om op die first person view over te schakelen. Je trekt dan vaak aan het kortste eind.





Tijd voor een [illegible]

ZUIGENDE VIEWS

Nu ik toch over probleempjes heb; ik had er nog een paar. Wat te denken van de reteslechte cameraview, die je door middel van de L-knop steeds moet herstellen, omdat deze in gevechten regelmatig een zeer ongunstige positie inneemt. Soms word je gewoon geraakt door een monster, terwijl je hem niet eens ziet aankomen!

Ook het feit dat er geen autolock op tegenstanders wordt uitgevoerd is uiterst frustrerend, zeker wanneer er drie, vier vijanden tegelijk op je afkomen. En ogen de moves in het begin nog heel [illegible], na een leveltje of twee heb je dat ook wel allemaal gezien. Het is eigenlijk niet meer een kwestie van button bashing, en van taktiek komt ook niet veel terecht.

De makers hebben weliswaar getracht dit te beperken door bijvoorbeeld een meter te laten lopen wanneer je je wapen trekt, zodat je het niet oneindig lang kan gebruiken maar echt veel stelt het allemaal niet voor. En dat is toch best jammer, als je dit zet naast de goed verzorgde graphics en het [illegible] geluid.

Power RAPPORT

- \+ Mooie leveldesigns
- \+ Goed geluid
- − Trieste cameraview
- − [illegible]

DREAMCAST
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2700
Fabrikant:
Distributeur: Mindscape
Tel: 020-4953018

Mooie levels, [illegible] vijanden. Daar tegenover staat [illegible] slechte cameraview, het button bashing en [illegible] snel eentonig wordende gameplay. Teveel minpunten om Soul Fighter tot goed spel te bombarderen.
SOFTE

5⁸



Today's special op het menu: [illegible]

En hier de Surinaamse special [illegible]

The SIMS

Zoals jullie wellicht weten ben ik een hardcore sim-lover. Logisch dat ik vol verwachting zat uit te kijken naar de release van The Sims, de ultieme simulatiegame van de meesters in het genre, Maxis.



DRE IS DE BAAS

Vanaf het moment dat ik voor het eerst Sim City speelde, ben ik totaal verslaafd aan simgames. Of er nu spoorbanen aangelegd of ziekenhuizen gerund moeten worden, ik ben je man. Terwijl ik mijn eigen zaakjes in het honderd laat lopen, mijn telefoonrekening altijd te laat betaal en mijn huis eruit ziet alsof er een middelgrote fragmentatiebom is ontploft, zorg ik er op de computer altijd voor dat mijn stad, pretpark of ziekenhuis brandschoon is, de bezoekers of bewoners allemaal blij en tevreden zijn en alles op rolletjes loopt. Als Dre de scepter zwaait wordt de stad perfekt bestuurt, zijn de kinderen blij met hun achtbanen en worden patiënten sneller genezen dan ooit tevoren.

SUPERSIM

The Sims is eigenlijk de ultieme sim. Het spel draait namelijk niet om een pretpark of ziekenhuis maar om het gewone leven. Je kiest hoe je Sims er uit zien, wat hun karaktertrekken zijn en in welk huis ze wonen. Dan richt je hun huis voor ze in, zet je het spel in Live mode en komen ze tot leven.
Als ze honger hebben gaan ze eten, als ze moe zijn gaan ze slapen. Jouw leiding blijft echter hard nodig. Je kan je Sims van alles laten doen en voor je het weet, verandert het spel in een interaktieve soapserie. Stel je eens even voor: het is alsof je Big Brother zit te kijken en zelf bepaalt wat er gebeurt. Het wordt helemaal leuk als je Sims relaties ontwikkelen. Na een uurtje spelen had mijn Sim-mannetje liefdesaffaires met maar liefst drie verschillende buurvrouwen. Dat hij door dit iets te sociale gedrag zijn baan verloor en geen geld meer had om eten te kopen, leerde me echter dat dit niet echt de bedoeling is in Sim-land.

DUIDELIJKE BESTURING

De interface van The Sims is simpel en overzichtelijk. In een kleine balk onderin kun je alle statistieken bekijken, je characters besturen en veranderingen aanbrengen in de woningen. Zo kun je precies bepalen hoe de huizen van je Sims er uitzien en heb je ruime keuze uit behang, meubels, vloerbedekking enzovoort. Een beginnende Sim kan zich natuurlijk nog geen jacuzzi veroorloven maar na een tijd flink doorwerken, promotie maken en bonussen binnenslepen, staat er genoeg geld op je bankrekening om je stulpje om te toveren tot een luxe penthouse.
Doordat de besturingsbalk zo klein is gehouden en je de meeste opdrachten toch gewoon met je muis kan uitvoeren, blijft er lekker veel ruimte over om van je Sims te genieten.

LEVENDE DATA-KLOMPJES

De graphics van The Sims zijn spectaculair. Je kan tot in het extreme inzoomen en genieten van de vetste animatie. De animaties zijn soms zo realistisch, dat je af en toe gewoon vergeet dat je characters niet bestaan uit vlees en bloed maar slechts een klompje data in je werkgeheugen zijn. Voor je het weet raak je dusdanig gehecht aan je Sims, dat je met geen mogelijkheid meer van je computer bent weg te slaan.

CENSUUR

Aangezien Maxis natuurlijk een nette respektabele softwareproducent is en The Sims voor alle leeftijden, kunnen we fluiten naar sex en violence. Natuurlijk krijgen onze digitale vriendjes wel eens ruzie of worden ze hopeloos verliefd, maar een potje vechten of van bil gaan is er niet echt bij. Als je Simvrouwtje het bad vol laat lopen en je vol verwachting wacht tot ze haar kleren voor je uittrekt, verpest een hinderlijke blur-wolk het hele schouwspel. Hopelijk komt er snel een leuke sexpatch voor deze game op internet.

Power RAPPORT

- + Ultieme levenssimulator
- + Big Brother op je PC
- + Vette graphics
- + Superverslavend

9 7



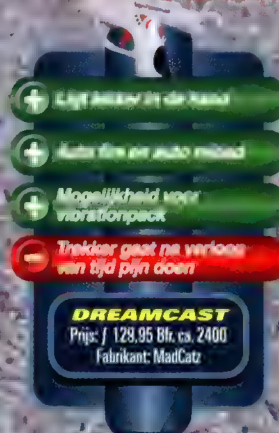
Lightguns

op PlayStation & Dreamcast

Zowel op de spelcomputers als op de PC komen steeds meer accessoires: van allerlei soorten joypads, joysticks, sturen, hengels tot vibrerende stoelen, vesten, guns, et cetera. Voor deze aflevering van PowerTools hebben we een viertal guns gekozen en in de gretige handjes van onze stagiaire Jort gepropt.

De guns die meededen aan de test waren voor de PlayStation de G-con 45, de Scorpion en de Erazer MP5 (de PSX kent overigens nog meer verschillende guns). Helaas zijn er nog weinig spellen die compatible zijn voor deze Lightguns. Het blijft bij het rijtje Time Crisis, Point Blank en Point Blank 2. Wel hebben we uit betrouwbare bron vernomen dat er binnenkort twee nieuwe spellen aankomen die compatible zijn voor de Lightguns.
Ondanks dat de Dreamcast vrij nieuw is, zijn er ook voor deze machine al meerdere guns gelanceerd. De volgende drie hebben we kunnen vinden: de Interact Starfire Lightblaster, Sega Light Gun en als laatste de MadCatz Dream Blaster.
De MadCatz Dream Blaster was bij het schrijven van dit artikel de enige Dreamcast Lightgun die te koop was in de winkels. Vandaar dat we alleen deze in onze test meegenomen hebben. Overigens zijn alle drie de Dreamcast guns compatible voor de op dit moment enige Dreamcast arcade-shooter: The House of the Dead 2. (Check voor meer info over deze game pagina 35 van dit in dit nummer.)

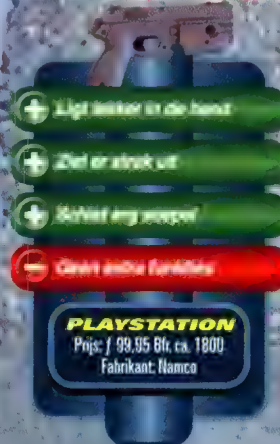
Dream Blaster



De Dream Blaster, de Lightgun voor de Dreamcast, ziet er een beetje uit als de gun van Earth Worm Jim. Hij is vrij licht en het handvat is goed gevormd naar de hand, waardoor hij gelijk goed vast te houden is.
Alleen voelt de trekker niet erg lekker aan. Na een uur schieten, begon mijn wijsvinger een aantal rode plekken te vertonen.
De extra opties zijn goed en uitgebreid. Hierbij moet je denken aan auto fire + reload en auto reload. Ook de belangrijke knoppen van de joypad zijn hier op de gun terug vinden, zodat je makkelijk door menu's komt. Verder zit er een kleine stick op de gun, waarmee je snel door de menu's heen kan scrollen. Daarnaast zijn de rode lichtjes die als Night Rider over je gun flitsen erg grappig en ook kan je een memorycard en vibrationpack in deze Lightgun schuiven.



G-con 45



De G-con 45 is vermoedelijk de bekendste Lightgun voor de PlayStation, hij werd dan ook geïntroduceerd samen met het spel Time Crisis.
De G-con 45 heeft een futuristische look en ligt heerlijk in de hand. Het handvat is goed gevormd waardoor je hem direkt goed vasthoudt. De trekker ligt lekker aan de vinger en haalt soepel over.
Daarnaast bevat deze gun een A- en een B-knop; erg handig om snel door de menu-opties heen te komen.
Minpunt van deze gun is dat ie geen extra funkties heeft als automatisch herladen of rapid fire. Ook andere extra mogelijkheden als een specialknop en trilfunktie zijn bij deze gun niet aanwezig.

ols

onder redaktie van Jort

Erazer MP5





De Rambo-achtige Erazer MP5 is de minste van de guns die ik getest heb. Kwa uiterlijk is hij te klein om ook maar een beetje op een echte volautomatische mitrailleur te lijken. De trekker is pietepeuterig en valt kompleet verkeerd op mijn vingers. Daarnaast is het handvat niet naar de hand gevormd, waardoor je al snel een krampachtig gevoel in je knuist krijgt.

Pluspunt van deze gun is dat hij, net als de Scorpion, auto fire + reload, auto reload, special weapon en een manual reload knop heeft. Ook bij deze gun geldt: geen A- of B- knoppen.

Verder is het wel grappig om door het viziertje heen te kijken dat voorop de gun zit en dan te gaan schieten.





Even een waarschuwing voor de mensen die thuis in het gelukkige bezit zijn van een 100Hz televisie: alle geteste Lightguns werken niet op 100Hz televisies! • *JORT*

Scorpion





De Scorpion is een zeer klein, handzaam, licht gunnetje en is een lust voor het oog te noemen. Hij ziet er realistisch uit en ligt goed in de hand. Daarnaast bevat hij vele extra funkties, zoals auto fire + reload, auto reload en special weapon.

Een ander aardig extraatje is de manual reload knop; door het drukken op deze knop, herlaadt de gun zich.

Een gemis is de A- en de B-button die wel op de G-con 45 zitten. Hiermee kan je bijvoorbeeld als je Point Blank 1 of 2 aan het spelen bent, makkelijker terug naar het hoofdmenu. Met deze gun zit er niks anders op dan de PlayStation te resetten.

De trilfunktie die op deze gun zit is aardig maar niet echt spectaculair. In de arcadehallen beschikken sommige van de guns over een terugslag, daar is bij de Scorpion absoluut geen sprake van. Bij het overhalen van de trekker gaat deze gun trillen, net zoals een rumble joypad. Je kan overigens zelf bepalen of je deze triloptie aan of uit wilt hebben.

Als laatste heeft deze Lightgun ook nog de optie om er een pedaal op aan te sluiten maar dit heb ik helaas niet kunnen testen. Met dit pedaal zou je kunnen herladen, een gadget die ook in de arcadehallen gebruikt wordt bij bijvoorbeeld Time Crisis 1 en 2.

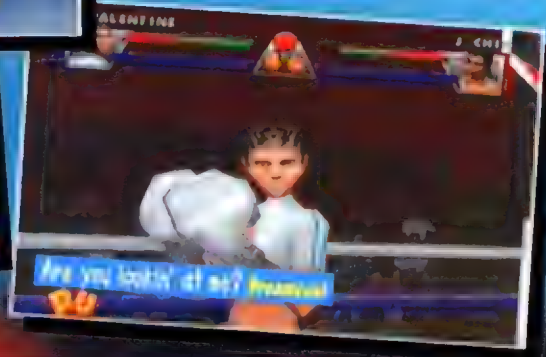
Ready 2 Rumble is inmiddels voor elk platform uitgekomen. Reden genoeg om drie pagina's voor deze boksgame vrij te maken en eens te kijken wat hij waard is op de Dreamcast, PSX, N64 en GB Color.





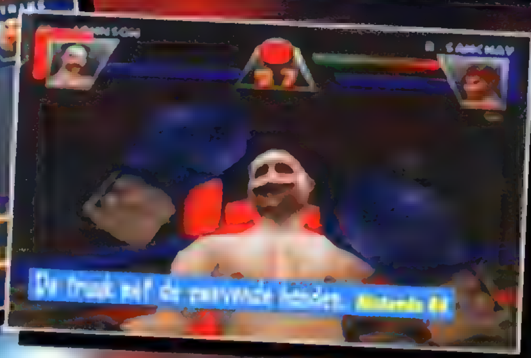




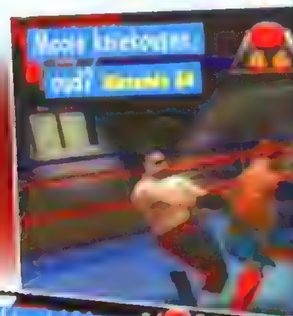


















MULTI PLATFORM

Ready 2 Rumble (R2R) is oorspronkelijk gemaakt voor de Dreamcast en daarna gepoord naar de N64 en PSX. Over het algemeen is het zo dat de oorspronkelijke versie beter is dan de versie op de systemen waarna het later is overgezet. Simpelweg omdat de programmeurs alle kans hebben gehad om het onderste uit de kan te halen op het eerste platform en daarna gaan kijken wat er binnen een vaak beperkte tijd nog uit de conversies gehaald kan worden. De Game Boy Color-versie is natuurlijk helemaal van scratch up in elkaar geprogrammeerd.

GEEN VERGELIJKING

Zoals jullie weten, vergelijken we eenzelfde game op de verschillende platforms in principe niet met elkaar maar met andere games op hetzelfde platform. Dat zal ik dus nu ook doen want je snapt natuurlijk ook wel dat de graphics op de Dreamcast een stukkie beter zijn dan die op de Game Boy Color. Het is natuurlijk wel mogelijk om de beeldkwaliteit van de Nintendo 64 te vergelijken met de PlayStation maar dat heeft ook weinig zin. Ik weet dat veel lezers hun console graag als beste naar voren zien komen maar feit is gewoon dat het er anders uitziet. Sommigen houden meer van de blokkerige, kleurrijke graphics van de PlayStation, anderen geven de voorkeur aan de wazige details van de N64. Maar er zijn natuurlijk wel zaken die wèl met elkaar te vergelijken zijn. Zo is er de gameplay, waaronder we de feel van de besturing en de verschillende opties binnen het spel verstaan.

BRING IT ON

Oké, nu we dat uit de weg hebben geruimd, kunnen we beginnen aan Ready 2 Rumble. Om maar gelijk met de deur in huis te vallen; deze boksgame is van grote klasse. Midway heeft een spel neergezet met een komische cartoonachtige humor maar ook met een bijzonder hoog realisme. Zo is het mogelijk om snel even een potje te boksen in de Arcade mode maar er is ook de Championship mode waarin je een boksschool onder je hoede krijgt en je de boksers naar de top moet zien te brengen. Dat laatste is natuurlijk waar het spel om draait. Train een character intensief en je zult zien dat je binnen notime van de grootste lulhannes een [illegible] vechter maakt die snel is in de ring en de nodige combo's onder de knie heeft.

TRAINING IS DE WEG NAAR SUCCES

Het trainen bestaat uit een vijftal oefeningen die je je bokser kunt laten doen. Deze oefeningen zijn eigenlijk kleine minispellen die op zich vrij snel gaan vervelen. Bij één oefening is het bijvoorbeeld de bedoeling om zo snel mogelijk achter elkaar een knop in te drukken.

Gelukkig is er ook de mogelijkheid om de trainingssessies automatisch af te werken, ze zijn dan wel minder effektief maar het scheelt een paar blauwe duimen.

Een trainingssessie kost geld en dat geld verdien je door Prize Fights te winnen. Hierbij heb je de mogelijkheid om op jezelf te wedden en zo kun je het te winnen bedrag verhogen.

Naarmate je meer geld inzet, gaat je tegenstander meer zijn best doen. Tenminste op papier want in de praktijk blijkt het super simpel om elke tegenstander te verslaan. Of je het spel nou op Easy of op Hard speelt; het is gewoon een kwestie van even doorhebben hoe je de tegenstander op afstand houdt en hem dan een dreun verkopen.

Onthoud deze combinatie. Afstand houden [illegible] snapt het wel. Misschien is het niet echt sportief maar op deze [illegible] Championship mode snel uitspelen en een extra character kado krijgen.

CHARACTER DESIGN

Het koelste aan R2R is de character design. Alle boksers zijn zeer gedetailleerd ontworpen en daarnaast is ook hun persoonlijkheid perfekt uitgewerkt: sommigen zijn verlegen, sommigen arrogant, anderen weer bijdehand, hebben een snelle combinatie in huis of slaan ontzettend hard.

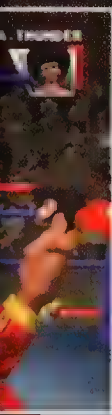
Als je je favoriete character hebt omgetoverd in een tweede Muhammed Ali, kun je hem saven op je memory card en hem meenemen naar een vriend. Het is dus geen probleem om twee getrainde boksers allebei gesaved op een andere memory card tegen elkaar te laten vechten. Sterker nog, als je een bokser kwijt wilt, kun je hem ook verkopen.

BETER VOOR LATER

Omdat de A.I. van de tegenstanders veel te wensen overlaat, is het natuurlijk ideaal als je wat levende concurrentie in huis haalt. Het is natuurlijk lachen om een vriendje of een broertje in het echt op zijn bek te slaan maar met R2R is [illegible] het een boel problemen later, maar ik [illegible] ik een beetje af.

Ik wilde namelijk wat vertellen over de diepgang van deze game want die laat hier en daar toch wat te wensen over. Dat hele boksen is allemaal leuk en aardig maar op een gegeven moment heb je de Championship mode twee keer uitgespeeld, heb je in de Arcade mode alle tegenstanders verslagen en willen je vrienden ook niet meer langskomen omdat ze toch niet van je kunnen winnen. En dit zal allemaal gaan gebeuren als je het spel net een week in huis hebt. Lekker dan. Ik vond dit een van de weinige teleurstellingen van R2R maar ik kan het Midway niet echt kwalijk nemen. We hebben het hier namelijk wel over een echte originele Arcade game. Ja, ik zweer het je, dit spel zou zo zonder problemen in de speelhal kunnen staan en een boel spelers trekken.

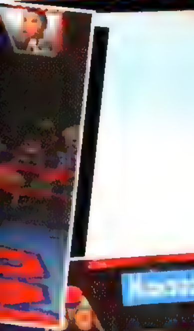
Je zou kunnen zeggen dat het gemis aan diepgang wordt goedgemaakt door de hardcore aktie en het plezier van een gevecht tegen levende tegenstanders. Je moet gewoon je vrienden ook een keer laten winnen, dan blijven ze wel komen.



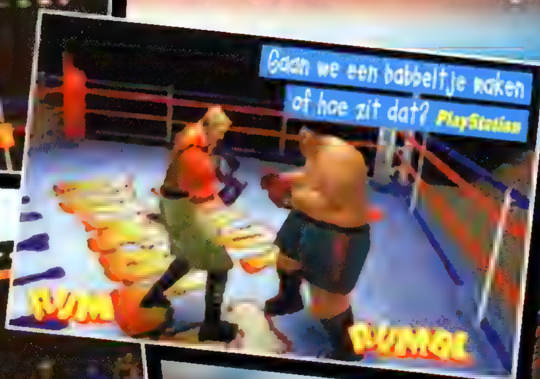


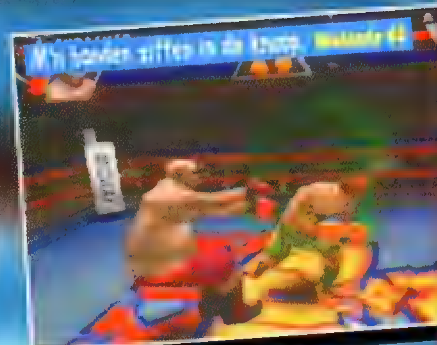
















Tot zover de details van het spel. Op deze pagina zal ik wat dieper ingaan op de verschillende platforms en proberen enig inzicht te geven over hoe ik tot de verschillende rapportcijfers ben gekomen.

DREAMCAST

De Dreamcast-versie van Ready 2 Rumble is gewoon zo goed dat ie alle tegenstanders in de eerste ronde knockout slaat. De graphics zijn zo mooi en gedetailleerd dat je iedereen in het publiek individueel ziet bewegen, alsof alle mensen apart zijn gerenderd.
Daarnaast zijn ook de details van de boksers prachtig uitgewerkt. Naarmate een character meer klappen incasseert, zal hij meer schrammen oplopen en blauwe ogen krijgen. De nodige tieten zijn ook aanwezig. De twee vrouwelijke boksers doen namelijk hun uiterste best om daar zoveel mogelijk mee op en neer te springen zodat je dankzij de verschillende camerastandpunten, niets hoeft te missen van dit geweldige spektakel. Het intro filmpje is op de Dreamcast superstrak en je krijgt een kick van de hoge framerate waarmee het spel loopt. De controlls werken goed en ondanks dat ik soms toch pijn in mijn handen kreeg van de joypad, is het koel dat je zowel analoog als digitaal kunt spelen zonder eerst een knopje in te hoeven drukken. Je zult dit wisselen tussen analoog en digitaal veel gebruiken omdat sommige moves nu eenmaal makkelijker gaan als je ze analoog uitvoert en andere beter digitaal te doen zijn. Het ziet er naar uit dat de Dreamcast weer een klasse game rijker is geworden.

PLAYSTATION

Ready 2 Rumble heeft het kwa concurrentie op de PlayStation zwaar te verduren. Zo is er Knock-out Kings 2000 en natuurlijk het briljante Prince Naseem Boxing. Het moet gezegd worden dat R2R lang niet zo goed is uitgewerkt als Prince Naseem maar dat de characters toch wel ietsje beter zijn. Jammer genoeg gaat een boel van hun persoonlijkheid verloren door de onduidelijkere graphics maar dat wil niet zeggen dat er niet genoeg overblijft. De combo's die bij dit spel een grote rol spelen, zijn absoluut in orde en ik twijfel er dan ook niet aan dat R2R zijn mannetje staat op dit platform. Het is de programmeurs zelfs gelukt om wat van de gezichtsanimatie en de verschillende verwondingen in het spel te laten zitten.
Opvallend is wel hoe laag de resolutie is in vergelijking met het origineel maar de controlls zijn opvallend goed en je zult geen enkel probleem hebben om met je bokser alles te doen wat op de Dreamcast mogelijk is.
Al met al biedt de PlayStation-versie een boel waar voor zijn geld maar eerlijk is eerlijk, er zijn betere boksgames op deze console. Ook boksgames met betere graphics maar ja, dat is nu eenmaal het nadeel van een conversie, daarbij gaat altijd wel iets van de grafische mogelijkheden verloren.

NINTENDO 64

Ik ben bang dat de Nintendo 64 geen recht wordt gedaan met Ready 2 Rumble. De graphics zijn gewoon niet mooi en behalve dat het er voor geen meter uitziet, is ook de besturing niet wat het zou moeten zijn. Het lijkt wel alsof de characters veel trager reageren dan op de andere consoles. Net zoals bij de PlayStation-versie kun je zeggen dat dit voor een groot deel komt omdat we hier te maken hebben met een conversie. En laten we er niet omheen draaien, het is niet de eerste keer dat een conversie op de Nintendo 64 niet aan de verwachtingen voldoet. Nintendo heeft al aangekondigd dat het eenvoudiger zal zijn om games te poorten naar de toekomstige console, de Dolphin en dat lijkt geen overbodige luxe.
Wat mij betreft is R2R een redelijke boksgame op de N64 maar dan moet je het niet toevallig ook op een Dreamcast kunnen spelen want dan heb je snel genoeg van je Nintendo-versie.

GAME BOY COLOR

Ik was verbaasd om te zien wat er allemaal mogelijk is op de GBC. Ready 2 Rumble is een behoorlijk volwassen 2D boksgame geworden. En niet alleen dat, er zijn ook enkele van de oorspronkelijke characters in het spel verwerkt die dankzij gedigitaliseerde stemmen een boel van hun persoonlijkheid behouden. De moves zijn beperkt en het bewegen gaat dankzij de 2D omgeving een beetje lastig maar dat wil niet zeggen dat R2R onspeelbaar is op de GBC. Integendeel, zelfs de Championship mode zit in het spel verwerkt en er is zelfs een echte FMV intro!
Deze game is ongetwijfeld een van de betere spellen op de GBC en het is daarom ook begrijpelijk dat het spel niet speelbaar is op de oude zwart wit Game Boy.
Het enige dat mist, is de Training mode. Ik kreeg dan ook niet het idee dat boksers echt beter werden naarmate ze meer gevechten hadden gewonnen. Kwa presentatie is R2R op de GBC geweldig maar het spelplezier houdt niet echt heel lang stand.



Power RAPPORT

+ Wat een atmosfeer!
+ Goede controlls
+ Alles wat de Dreamcast-versie heeft
− Alleen een stuk minder mooi

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129.95 Bfr. 2295
Fabrikant: Midway
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870911

Ready 2 Rumble op de Playstation is oké. Beter dan Knock-out Kings maar niet zo goed als Prince Naseem Boxing.
BORIS

8,0

Power RAPPORT

+ Koele Arcade mode
+ Koele Championship mode
+ Het publiek is super
+ Perfekte details

DREAMCAST
Prijs: ƒ 149.95 Bfr. 2499
Fabrikant: Midway
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870911

Als je besluit om een boel geld uit te geven aan Ready 2 Rumble dan kan je dat het best besteden aan de Dreamcast-versie. Heb je geen Dreamcast? Dan wordt het toch de hoogste tijd.
BORIS

9,0

Power RAPPORT

+ Koele characters
− Matige graphics
− Slechte besturing
− Muziek

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 139.95 Bfr. 2495
Fabrikant: Midway
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870911

De Nintendo 64-versie van Ready 2 Rumble laat het een beetje afweten. Het spel heeft als belangrijkste voordeel dat er zo weinig [illegible] is op dit systeem.
BORIS

7,0

Power RAPPORT

+ Tien oorspronkelijke boksers
+ Echte stemmen
+ FMV!
− Training mode ontbreekt!

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79.95 Bfr. 1495
Fabrikant: Midway
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870911

De GBC-versie van Ready 2 Rumble ziet er heel goed uit maar met name het ontbreken van de Training mode is een essentieel gemis.
BORIS

7,8



Imperium Galactica 2 is een super ambitieus produkt. De Hongaarse developer Digital Reality wilde proberen echt alle onderdelen uit de verschillende soorten strategygames in één spel te stoppen. Oef!

ALLES IN ÉÉN

Digital Reality heeft niet alleen geprobeerd Imperium Galactica 2 vol te stoppen met alle onderdelen uit strategygames, de Hongaren stonden erop het spel ook nog eens een episch karakter mee te geven. Dat je dus niet voor de kat zijn kut aan het battlen bent, maar volgens een duidelijke en pakkende verhaallijn. En dus werden er kilo's FMV's toegevoegd.
Resultaat: Imperium Galactica 2 bestaat uit maar liefst vier CD's. Eentje gebruik je als installatie-CD én voor de scenario's, de drie overige bevatten ieder de campaign van één van de drie hoofdrassen.
En nog was de koek niet op, in plaats van IG 2 één enkele verhaallijn mee te geven, die je met elk ras kunt spelen (zoals bij de meeste RTS-games), beleven zowel de Kras'han, als de Shinari, als de Humans hun eigen verhaal met totaal afwijkende missies.
IG 2 is dus feitelijk niet één spel, maar drie!

IT'S ALL THERE

Het spelen van IG 2 is geen simpel klusje en dat heeft alles te maken met de opzet van het spel. De Hongaren hebben inderdaad echt alle elementen uit het strategiegenre in het spel gestouwd. Dus diplomatie, battle, handel, spionage, research, resource-management, volk tevreden houden, it's all there. En alleen als je alle elementen van de gameplay even goed onder controle hebt, kun je een scenario of campaign winnen. Met andere woorden, IG 2 is een combinatie van Homeworld, Civilization en Command & Conquer.
Voordat je nu begint te klappen voor zo'n origineel concept: het idee is niet nieuw. Digital Reality probeerde deze lastige combinatie een paar jaar geleden al uit in het eerste deel van Imperium Galactica, met weinig succes overigens.
Het spel verzandde in een brei aan schermpjes die je moest gebruiken om alle onderdelen van de gameplay te kunnen bedienen. Volgens Jan was het idee achter IG prachtig, maar de uitwerking ronduit matig. De Hongaren trokken zich daarop terug in hun studio en besloten verschrikkelijk wraak te gaan nemen. IG 2 is het resultaat.

STAP VOORWAARTS

Het dient gezegd, IG 2 is een enorme stap voorwaarts. Ten eerste is het spel nu compleet in 3D uitgevoerd. De grondbattles hebben hierdoor veel weg van Tiberian Sun en de spacebattles lijken sterk op die van Homeworld. IG 2 is hiermee op grafisch gebied in ieder geval helemaal up to date geworden.
Wel moet ik eerlijk bekennen dat de beelden het niet halen bij de echte toppers. Zo zijn de gebouwen in Age of Empires 2 vele malen scherper, de battles in Tiberian Sun letterlijk en figuurlijk veel explosiever en de spacebattles in Homeworld echt 3D, terwijl je in IG 2 niet echt onder of boven de vijand kunt hangen. Het blijft daar toch vooral van voren aanvallen.
Desondanks vind ik de grafische prestatie in IG 2 meer dan overtuigend, bovendien is de gameplay in dit concept vele malen belangrijker dan de beelden.

STRESSEN!!!

En dan nu de belangrijkste vraag: hoe speelt IG 2? Is het weer een schermenbrei geworden of kun je de boel dit keer goed aan?
De waarheid ligt ergens in het midden. Allereerst moet gezegd worden dat de interface sterk verbeterd is. Geen lelijke poppende schermpjes meer maar mooie en duidelijke schermvullende menu's, waar vaak ook nog bewegende beelden inzitten.
Alle menu's komen ook met één druk op een toets naar voren en ze zijn allemaal simpel

IMPERIUM G[...]











met de muis te bedienen.
Dat de interface een stuk eenvoudiger te bedienen valt, wil echter nog niet zeggen dat de gameplay beter te handlen is. Hier schuilt helaas nog steeds het grootste manco van IG 2. Je moet namelijk zoveel dingen tegelijk doen en met zoveel dingen rekening houden, dat je af en toe het overzicht kwijtraakt.
Laat ik je een voorbeeld geven. In een van de eerste scenario's moet je twee rassen uitschakelen. Simpele opdracht, niet waar. Maar let op! Om een grote vloot en flinke landmacht te bezitten die de vijand aankan, moet je veel ship- en tankfabrieken hebben en dat betekent meer fabrieken neerzetten en meer wapens kopen en daar moet je weer meer geld en meer werkers voor hebben en daarvoor moet je weer nieuwe planeten koloniseren en die moet je dan weer gaan bebouwen. Ondertussen zit de vijand ook niet stil en moet je jouw bezittingen dus verdedigen, spionnen huren, trainen en er op uit sturen, onderhandelen over een mogelijk bondgenootschap, de moraal van je vechters hooghouden, enzovoort.
En al deze handelingen komen binnen een minuut op je af. De messages en mededelingen schieten je in de diverse mini-schermpjes om de oren. Je belasting moet naar beneden, een volk biedt een bondgenootschap aan, er komen handelaars in je territorium, je nieuwe wapen is klaar, er is een vijandelijke vloot getraceerd, een planeet heeft geen voedsel meer, et cetera. En elke planeet, elk gebouw en elk voertuig heeft ook nog eens zijn eigen statistieken die je regelmatig moet checken. ZUCHT!

SMAAK

Ik wil hiermee echter niet zeggen dat IG 2 niet te spelen valt, want dat is niet zo. Ik werd behoorlijk gegrepen door de aktie en mede dankzij de werkelijk fenomenale FMV's word je echt het verhaal ingesleurd en voel je je zwaar verantwoordelijk voor je volk. Maar het is wel een game waar je zwaar voor moet gaan zitten. Regelmatig dien je de tijd stop te zetten (godzijdank kan dat) om alle planeten af te lopen en bevelen uit te delen. En daar ben je dus wel even zoet mee, helemaal doordat het springen van het ene naar het andere menu op een dikke P 300 af en toe behoorlijk traag gaat.
Daarnaast moet je de hersenpan op full capacity zetten, want er komt wat op je af. Naar mijn mening zelfs af en toe te veel maar dat blijft een kwestie van smaak natuurlijk.
Wat ik wel storend vond, was het flinke aantal fouten. Zo kun je de fighters van de tegenstander niet aanklikken om ze zo aan te vallen, deze spaceships zijn daarvoor te klein, maar je wordt wel door die gasten onder vuur genomen. Je wordt soms in de Spacebattle mode getrokken terwijl je helemaal geen schepen hebt om mee te battlen.
Zowel de Spacebattle- als de Groundbattle mode zijn erg donker, waardoor je vooral kleine fighters en tanks niet ziet.
De voorgebakken taktische formaties leiden soms tot idiote opstellingen waar je niets aan hebt.
En tot slot lopen bij veel filmpjes tekst, sound en beeld niet synchroon.
Allemaal kleine dingetjes die het cijfer toch naar beneden halen. Zonde!

Power RAPPORT

+ Vier volle CD's
+ Zeeer lang houdbaar
+ Schitterende FMV's
− Stressy gameplay

PC CD-ROM
Prijs ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen:
Pentium, 32 Mb RAM
Fabrikant: Digital Reality
Distributeur: Homesoft/GT
Tel: 023 -5311241

Imperium Galactica 2 is beter geslaagd dan zijn voorganger maar nog steeds vind ik de stress-factor in dit spel te hoog. Je wordt echt overspoeld met opdrachten. Maar goed, er zijn gamers die hier wel op kicken. Een ding is zeker, je kunt dit spel in ieder geval niet in een dag uit.
A.J.

7,9

IMPERIUM GALACTICA

Het spionagescherm.

Stelletje vandalen.

Wat gaat jullie geld kosten!

Het onderhandelscherm.

Uit voorraad leverbaar.

Was dat jouw raket?

Goed gedaan Jochie!

Een spookloper! Haal niet in, blijf rechts rijden, probeer 'm met lichtsignalen te waarschuwen.

Eindelijk een helikopter. Da's de tweede al binnen een uur!

Heb 't lef, wapens weg!

Wat kijk je nou omhoog man? Daar valt niks te beleven.

SLAVE ZERO

Op de PC was het genieten geblazen maar is Slave Zero op de Dreamcast net zo'n fraai knalfestijn geworden?

MENS-ROBOTS

Voor wie mijn verhaal over Slave Zero op de PC niet heeft gelezen of een erg slecht geheugen heeft, volgt hier een korte update over het hoe en wat rond deze game.
De wereld waarin je speelt is er een in de verre toekomst waar een gestoorde diktator de wereld wil overheersen met bio-mechs; gekloonde mensrobots die met bruut geweld de orde handhaven. Het verzet is letterlijk ondergronds gegaan in de riolen onder de stad en heeft zo'n mech embryo gestolen, dit is de Slave Zero. Na jarenlange training is hij nu klaar voor de strijd om een einde te maken aan de onderdrukking. Een giga action mech die voor de verandering niet log is maar lenig, snel, sterk en een heel arsenaal aan wapens heeft. Klinkt goed, niet?

IS DAAR IEMAND?

Zwaar genaaid! Zo voelde ik me toen ik een uurtje Slave Zero op de Dreamcast had gespeeld. Wat is het geval?
Op de PC leefde de stad echt. In het begin zag je meteen allerlei auto's en helikopters om je heen vliegen en rijden, lampen schenen in het rond en mensen liepen over straat. Bij de DC versie zag ik niets! Misschien twee auto's in een paar minuten. Ik vroeg me echt af waar iedereen was gebleven.
Nu zou dat nog niet zo erg zijn, ware het niet dat de framerate als een gek naar beneden kukelt als er meerdere vijandelijke mechs op je af stormen. En ook in sommige levels waar even geen baddies zijn of heftige explosies moeten worden berekend, heb je soms te maken met één framerate per seconde. Dat is echt onaanvaardbaar. Dit is zonder meer een van de slechts afgewerkte games die ik de laatste tijd ben tegengekomen.

AFGE-RAFFELD

Slave Zero zelf is nog steeds erg cool en dat geldt ook voor z'n badass wapens, bewegingen, mogelijkheden, uiterlijk; het is allemaal toppie… hij zit alleen in het verkeerde spel! Het is onbegrijpelijk hoe dit heeft kunnen gebeuren.
Op de PC is het een fraai knalfestijn (mits je de goede hardware hebt) maar op de DC een groot debacle. Alsof Accolade het spel nog niet klaar had en toch maar onder grote tijdsdruk heeft uitgebracht.
Nog een teken dat het hier gaat om een snel, afgeraffeld en veel te vroeg gelanceerd product is het feit dat er geen enkele muziek te horen is als je speelt. Ik dacht eerst dat het aan mij lag, maar na wat te hebben rondgespeurd op het internet en wat forums, bleek dat dit dus 'normaal' was. Dat vind ik dus niet. Grom!

Power RAPPORT

- \+ Slave Zero is cool
- − Geen muziek
- − Framerate going down
- − Kale versie

DREAMCAST
Prijs: ƒ 129.95 Bfr. ca. 2400
Fabrikant: Accolade
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

Slave Zero op de Dreamcast is slordig afgewerkt en erg mager vergeleken met de PC-versie. Slave Zero zelf is nog steeds erg cool, maar de inkakkende framerate en de vele schoonheidsfoutjes zijn onvergeeflijk. Haal die Slave maar weg en wat hou je dan over? Juist!
JAN

4,5

De maatschappij, dat ben je zelf.

Gauntlet Legends

En ik maar denken dat al mijn favoriete arcade classics al opnieuw waren uitgebracht. Mooi niet dus want hier komt Midway met een remake van Gauntlet, een van de allereerste multiplayer games.

VROEGER...

Je moet je proberen voor te stellen dat ik een jaar of negen was en stiekem de arcade op het Rembrandplein in Amsterdam probeerde binnen te sneaken. In die tijd was er nog geen minimumleeftijd maar ze wisten dat jonge kids toch geen geld bij zich hadden en alleen maar kwamen staren naar games als Gauntlet. Vandaar dat zo'n bezoek nooit lang duurde en ik er na een kwartiertje meestal uitgeschopt werd.
Maar dat maakte niet uit want in die vijftien minuten had ik mooi de tijd om op de punten van mijn tenen te gaan staan en mee te kijken met oude kids die wel wat guldens te besteden hadden. Ja, dat waren nog eens tijden.
Waarschijnlijk heb ik geen enkele boodschap aan mijn jeugdsentiment en ik moet je dan nu eerlijk bekennen dat ik een beetje verward naar mijn Nintendo 64 aan het staren ben en ik mij afvraag wat voor nut het in godsnaam heeft om deze shit nu nog uit te brengen. Waarschijnlijk is het bedoeld voor de wat oudere gamers, die het spel vijf minuten spelen en dan kunnen wegdromen over vroeger.

SIMPELE SHIT

Gauntlet is een spel waarbij je met een Tovenaar, Boogschutter, Valkyrie of Warrior probeert een oneindig aantal random geproduceerde levels uit te spelen.
Alle vier de characters hebben andere eigenschappen. Zo is de Tovenaar goed in het mengen van sufi... mengseltjes en is de Warrior goed in harde klappen uitdelen.
Je kunt het spel met zijn vieren spelen en dan is het de truuk om zo lang mogelijk in leven te blijven ondanks de draken, monsters en andere bad guys die je naar 't leven zullen staan.
Hardcore shit kan ik je vertellen, want op de arcade-kast stond er een prijs op het spel. Als je namelijk dom was en voorop ging in de strijd dan overleefde je het niet lang en moest er nog een piek aan te pas komen om je plezier te verlengen. Als je aan de andere kant te laf te werk ging en je achter je medespelers verschool dan kon je op een harde beuk rekenen. Ja, dit was een spel dat het uiterste uit jou en uit je portemonnee wist te halen.

PROBLEEM

Het grootste probleem van Gauntlet Legends is niet de verouderde gameplay of de nieuwe 3D engine waar niemand op zit te wachten (het spel was niet zo goed in 3D). Nee, het echte probleem zit hem erin dat je geen guldens meer in de kast hoeft te gooien. Het is dus niet erg om dood te gaan want je kunt nu net zo vaak op continue drukken tot je helemaal debiel en gestoord wordt. Er staat niets meer op het spel. De One-Player mode kun je daarom rustig vergeten.
Als je Gauntlet Legends speelt met meer spelers, bijvoorbeeld vier, dan valt er nog best plezier aan te beleven. Maar eigenlijk raad ik dit spel alleen aan die gamers aan die vroeger net als ik op hun tenen hebben moeten staan om het spel op een regenachtige zondagmiddag te spelen in de plaatselijke arcade. Iedereen die niet tot deze categorie behoort, kan het spel gerust in de winkels laten liggen.



NINTENDO 64
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2495
Fabrikant: Midway
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870911

Gauntlet Legends is leuk voor iedereen die het spel nog van vroeger kent en op zoek is naar een beetje jeugdsentiment.

7⁰



Een loopbrug. Dat was twintig jaar geleden al zo.

Hé, kom nou terug naar binnen.


Een soort ingewikkelde klok.


Ja, ik heb er een sleutel voor.


Gezellig schuilen voor de sneeuw.


Een gevecht op leven en dood met een levelboss.



Een lava beekje. Je kent het wel.

POWERSJOP

IT'S THE BOMB!

Lemon & Soda bomberjack
100% nylon, zwaar
gebreide ribkraag
twee zakken met knoopsluiting
en een zak op de mouw.
Maten: M t/m XXL
Kleur: zwart met oranje
voering
Prijs voor abonnees:

fl 97,50

Prijs voor niet
abonnees:
fl 109,-

OF BEN JE MEER
EEN STROPDAS TYPE?

PETJE AF VOOR DEZE HAT!

Prijs voor abonnees:

fl 19,95



Prijs voor niet abonnees: fl 24,95

BEL 023-5566850 EN BESTEL OF VUL DE ANTWOORDKAART IN

Alle aanbiedingen gelden zolang de voorraad strekt dus OP=OP!!!

HIJ IS GOED EN KOST MAAR EEN JOET

Op = op! Alles
moet weg!
Vraag niet hoe
het kan, profi-
teer ervan!
Dé PU courier-
bag!

fl 10.-





fl 17,50

De PU-
verzamel-
band kun je
bestellen
door 023-
5566985
te bellen.

VERZAMEL AL JE KRACHTEN!

PowerWeb update

http://www.powerweb.nl

onder

Is het hot en is het vet, Boris vertelt waar je het kan vinden op het net.

GROUND CONTROL SITE

In het jaar 2419 is er eindelijk vrede op aarde... omdat de oorlog zich naar de ruimte heeft verplaatst. Twee rivaliserende legers, Crayven Industries en de Order of the New Dawn vechten een verbeten strijd uit over de heerschappij van enkele kolonies.
Ground Control is een 3D RTS van de nieuwe generatie. Schitterende graphics en hardcore aktie maken dat Sierra bijna niet kan verliezen in het gevecht om de hoogste verkoopcijfers. De exacte datum waarop het spel zal worden uitgebracht is op het moment waarop ik dit schrijf nog niet bekend maar ondertussen is er wel een officiële website geopend. Op de Website vind je interviews en dagboeken van de Zweedse makers en daarnaast is er een boel informatie te vinden over de revolutionaire engine die dankzij een nieuwe LOD (Level of Detail) techniek meer dan veertig kilometer open terrein kan weergeven. Op het forum wordt al druk gediscussieerd over de eventuele mogelijkheden van de Multiplayer mode en de Game Editor waarmee je je eigen levels, skins en Mods kunt maken.
Check de Ground Control Site op ***www.groundcontrolhq.com***

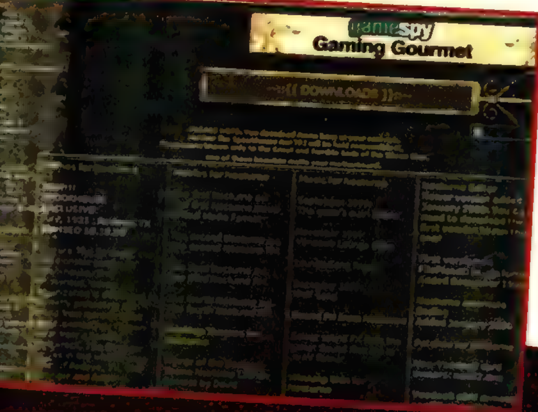


TWEAKFILES.COM

If it ain't broke, tweak it. Dat is het motto van Tweakfiles.com, een site waar je informatie vindt over werkelijk elk stuk hardware dat in je computer zit: van processoren en grafische kaarten tot modems. Noem het maar en er is een manier om het beter af te stellen.
Vooral als je een TNT of TNT2 kaart hebt, dan is deze site een bezoekje waard. Er zijn bijvoorbeeld speciale programma's te downloaden waarmee je je TNT(2) kaart bijna dubbel zo snel kunt laten lopen.
Check het op ***www.tweakfiles.com***

SPOOKHOUSE EN NOCTURNE

Nocturne, de vette Dracula doder van Terminal Reality, heeft een officiële fansite. Iedereen die wel eens wat informatie over deze game heeft gezocht op het net zal Spookhouse ongetwijfeld zijn tegengekomen. Behalve dat deze site echt dik is, kun je er nu ook een nieuw einde voor Nocturne downloaden.
Een nieuw einde? Ja, inderdaad. Zoals je weet eindigt het spel een beetje vaag en zijn er nog wel wat vragen die in je hoofd blijven rondspoken. Dit nieuwe einde zou dus meer licht op de zaak moeten werpen. Natuurlijk is alleen dit nieuwe einde al de moeite van een bezoekje waard maar er is meer: een nieuwere versie van de Nocturne Mission Editor.
Downloaden kan van ***http://www.3dactionplanet.com/spookhouse/downloads.shtml***





DEMO TIME

Alle hieronder beschreven demo's kunnen worden gedownload van de Powerweb FTP Server. Een overzicht vind je op www.powerweb.nl

THIEF 2: THE METAL AGE

Het eerste deel van Thief sloeg in als een bom. Geen wonder dat er hard gewerkt werd aan een opvolger.
Thief 2: The Metal Age is het resultaat en aan het aantal downloads van de Powerweb server te zien, wordt het weer een onvervalste hit. De demo is met zijn 130 Mb nogal zwaar want deze shit is nu eenmaal vet.

COUNTERSTRIKE BÈTA 5

Iedereen die down is met Half-Life kan nu de 5e bèta van de Counterstrike Mod downloaden. Er zijn slechts een paar nieuwe wapens en wat andere verbeteringen maar dat maakt niet uit want er is geen excuus om deze gratis add-on niet te downloaden. Zowel de volledige bèta 5 als de upgrade van bèta 4 vind je op het Powerweb.

CHOCOBO WORLD

Niet iedereen is in staat om honderden Mb's aan demo's te downloaden dus vandaar dat we ook eens een minder zware file in de spotlights zetten.
Chocobo World is oorspronkelijk een pocketstation game voor Final Fantasy 8 maar omdat de PC-versie nu eenmaal geen pocketstation heeft, is besloten om het bestand als een losse download weg te geven.
Voor maar 1 Mb heb je echt originele 2 bit graphics in huis.

INTERSTAT '82

Interstate '76 was een zeer originele game; het combineerde een goede verhaallijn en onbehouwen hard scheuren met 'auto-combat' en was voorzien van een funky Pulp Fiction sfeertje. De vele malen uitgestelde opvolger Interstate '82 is nu eindelijk af.

DE FOUTE JAREN '80

Deze recensie heeft een emotionele ondertoon dus haal de zakdoeken maar vast te voorschijn (snik, snotter, snuif). Interstate '76 was namelijk mijn allereerste, officiële PU-recensie. Ik was een groentje, sprak Ed nog met 'U' aan.
En nu is er Interstate '82. Het spel werd wel tig keer uitgesteld en dat is vaak geen goed voorteken. Sowieso hield ik mijn hart vast voor de overstap van de funky jaren '70 naar de foute jaren '80. De tijd van de glitter hardrock, synthesizer muziek en getoupeerde kapsels. Roze, felgroen en geel was de mode. Je moet er toch niet meer aan denken.
Zoals de titel al doet vermoeden, vindt Interstate '82 plaats in 1982. Hoe is het mogelijk. Deze keer speel je een zekere Taurus in plaats van Groove Champion (de Samuel Jackson look-a-like uit het origineel). Groove Champion is namelijk gekidnapt door de bad guys. Samen met Groove's zus Skye ga je er op uit om Groove levend terug te krijgen. Maar niet voordat je eerst heel wat beestachtige scheur- en beukpartijtjes hebt afgewerkt in een reeks omgebouwde wagens. Jij, alias Taurus, hebt je funky outfit en wagen verruild voor een meer A-Team en/of Miami Vice look. Plankgassend op new wave klanken rijd je het avontuur tegemoet.

RIJDEN EN KNALLEN

Althans, dat was de bedoeling. Al bij de eerste minuten van de gameplay zul je het doorhebben: het spel speelt en voelt gewoon niet als Interstate. Wat is er aan de hand?
I'82 lijkt meer op een verkapte Destruction Derby of Twisted Metal en daar zat ik nu niet echt op te wachten. De dertig missies waarvoor je steeds opdrachten krijgt, volgen in tegenstelling tot het origineel, nauwelijks een verhaallijn. De voice-acting is erg goed gedaan maar het hoe en waarom is flinterdun en de Interstate sfeer is nergens echt aanwezig. Het komt puur neer op rondrijden en auto's neerknallen in afwisselende settings. Natuurlijk kun je steeds meer guns en wapens op je auto's monteren, hetgeen erg leuk is, maar de context is er niet echt.
Ook de manier waarop de auto's rijden en voelen, komt erg arcade over. Of je nu met één gun of zes guns, een bazooka of een heel arsenaal aan granaatwerpers en mijnen op je dak rijdt, je voelt geen verschil. En of je nu van een huis of berg afrijdt, de auto's komen altijd op hun banden terecht.

REDLINE '82?

Wat wel een heel leuk onderdeel van I'82 is, is dat je op elk gewenst moment uit je wagen kan hoppen en in een andere wagen kan stappen. Net als bij Redline dus.
Soms zul je ook kleine spelonderdelen te voet moeten afwerken. Je kan bijvoorbeeld een tegenstander al rijdend met je handgun neerknallen, dan stoppen, hem uit zijn auto sleuren en in zijn bolide wegrijden. Vooral als je zelf (nog) niet zo veel wapens hebt, is dat een uitkomst. Ook kom je her en der parkeerplaatsen of fabrieksterreinen tegen waar je van auto kan wisselen.

BEPERKTE A.I.

Helaas is de A.I. van de tegenstanders beperkt. Er zijn drie moeilijkheidsgraden maar zelfs in de zwaarste is het een koud kunstje om de vijandelijke auto's uit te schakelen. Waar ik in het origineel toch flink liep te zweten om een missie uit te spelen, was ik hier binnen twee uurtjes bijna over de helft.
Heel vaak kun je gewoon gaan bumper plakken. Dan proberen de baddies er vandoor te gaan en zet je al schietend de achtervolging in. Dit werkt bijna altijd en dus is de lol er snel af.
Gelukkig zijn er ook missies waar je zelf achtervolgd wordt of waar je iets moet bewaken maar de tegenpartij gaat wel erg makkelijk in jouw vuurlinie rijden. Ook valt het op dat je tegenstanders voortdurend olie gebruiken om jou te laten slippen, een booreiland is er niets bij. En omdat ze zo scheutig met dat zwarte goedje zijn, rijden ze vaak zelf in hun eigen olieplassen. Duh!

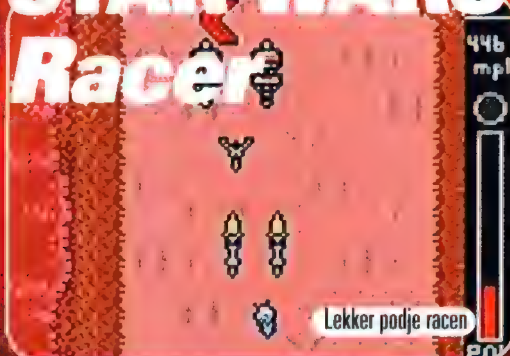
HET SIN SYNDROOM

De A.I. was al een voorteken dat er niets helemaal [illegible] is met I'82 en dat wordt nog eens versterkt door de graphics. Ze zijn op zich oké maar het spel is choppy als hel. Op een Pentium II 300 is het soms echt zeuren geblazen en vertraagt het spel als er meerdere auto's in beeld zijn.
Het spel gebruikt nog erg veel sprites en de 3D graphics zijn redelijk tot matig. Als je ergens rijdt, doemen gebouwen of bomen soms uit het niets op en afgezien van de bergen zijn de rest van de settings ongeinspireerd en kaal.
Dit alles doet me denken aan Sin: een in essentie geweldig spel dat Activision te vroeg heeft uitgebracht. Het gevolg: het spel zat vol bugs en de lange laadtijden zorgden voor tonnen irritatie.
Een klein voorbehoud bij I'82 is echter op zijn plaats: we hebben de Amerikaanse versie getest. De Europese versie verschijnt later, dus Activision heeft nog de mogelijkheid om de bugs te fixen. Uiteraard kun je Amerikanen niet uitleggen dat ze maar op de Europese versie moeten wachten, en andersom ook niet als de Amerikaanse versie hier gewoon in de winkels ligt. Activision moet gewoon beter z'n best doen.


Sneeuwkettingen om en knallen met die hap!
Dat zie je nu nooit bij 'Blik op de weg'.
Get your kicks at Route 66.
Go ahead punk, make my day!
Spoilers zijn uit, dakmitrailleurs zijn in.
Guns zijn handig maar zo kan het natuurlijk ook.
Chemische reaktie.
One hundred and eightie!!!
Power Rapport
Veel minder dan Interstate '76
Bugs
PC CD-ROM
6 5

Power Score

STAR WARS Racer



Lekker podje racen

Het kleine schermpje van de Game Boy leent zich niet bepaald voor de razendsnelle bewegingen die in racegames gebruikelijk zijn. Bij LucasArts zijn ze er echter in geslaagd om het gejakker binnen de perken te houden. Oke, het is nog steeds niet eenvoudig om de POD's in het midden van de baan te manoeuvreren en ze daar vervolgens ook te houden, maar binnen een uur had ik wel een aantal races gewonnen.
En dat deed ik op een manier die me voldoening schonk. Winnen deed je niet door het gas bij de start open te zetten en die hendel pas na de finish weer dicht te draaien. Nee, ik moest remmen voor de bochten, de boel goed aansnijden en precies op het juiste moment de Turbo er op jetsen. Episode I: Racer op de GBC is wat dat betreft echt een werk-titel. Je krijgt niets voor niets en daar hou ik van. Ook op de GB kun je op een flink aantal planeten meedoen aan de dodelijke POD-races. In het begin stap je in de POD van Skywalker himself. Door races te winnen maak je nieuwe tracks vrij en verdien je nieuwe POD's die meer snelheid, een betere wegligging of een dikker pantser hebben.
De tracks zijn zeer verschillend; de ene keer scheur je over het zand, waar je het gas flink kunt open draaien, de andere keer begeef je je op glad ijs en zul je de snelheid moeten temperen.
De A.I. van de tegenstander is behoorlijk, vreemd is wel dat je tegenstanders in het begin altijd als een speer van je wegstuiven, terwijl je hen meestal op het eind op snelheid kan kloppen.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,- Bfr. ca. 1500
Fabrikant: Lucas Arts • Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

8.0

Star Wars Racer is een van de weinige goede racegames op de GBC. Je moet flink oefenen om de POD te controleren, maar het is zeker te doen. • J.J.

Biomotor Unitron

In het jaar 199 (volgens de Elsceaanse telling, of wat het ook moge zijn) wordt in de hoofdstad van het Rhafiaanse koninkrijk een groot toernooi georganiseerd waarin verschillende wezens in speciale robot-outfits zullen strijden om de 'Master of Masters'-titel.
Deze strijders worden ook wel Unitrons genoemd en de b[illegible]uitrusting die hen helpt die titel te bemachtigen, is gemaakt uit een speciale [illegible] met mysterieuze krachten, dat bijna 200 jaar geleden ontdekt werd toen een komeet op de planeet Elscea insloeg.
Er zijn vijf stelletjes waaruit je kunt kiezen. Je kunt het duo splitsen en de een op pad sturen in de stad, terwijl de ander ervoor zorgt dat het pak van de Unitron in orde gemaakt wordt.
Hier gaat een heel proces aan vooraf. Zo kun je met degene die zal vechten, in verschillende gebieden rondlopen en op zoek gaan naar allerlei items en centen die ervoor kunnen zorgen dat jij je Unitron kunt uitbreiden en verbeteren. Ook conversaties met bewoners en bezoekjes



Een beetje vreemd maar wel lekker

aan winkeliers willen wel eens helpen.
Ook is er een interessant plot in het spel verwerkt. Er schijnt in de grotten onder de stad iets vreemds aan de hand te zijn en naarmate het spel vordert, zal daarover steeds meer duidelijk worden. Kortom: de ingrediënten voor een aardige RPG zijn aanwezig. De gameplay dreigt soms wat eentonig te worden maar gelukkig is het zo dat je meer dan tweehonderd combinaties in je uitrusting kunt creëren zodat de gevechten boeiend blijven.

Power RAPPORT

NEOGEO POCKET
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1500
Fabrikant: SNK • Distributeur: Audax
Tel: 0161-457459

7.8

Biomotor Unitron is vrij lastig om in te komen maar als je er eenmaal middenin zit, laat deze game je niet meer los. • SKATE

Mickey's Racing Adventure

Het is niet zo gek dat de eerste titel die het Engelse Rare in samenwerking met Disney Interactive voor Nintendo's GB Color op de markt brengt, draait om Mickey Mouse. Mickey is immers het stripfiguur waar het Disney Imperium op gebouwd is.
Symbolisch gezien dus een mooie keuze om met Mickey Mouse het Disney avontuur op de Game Boy Color een flinke boost te geven.
Mickey's Racing Adventure klinkt alsof er



Zeer complete game

in het spel alleen maar geraced kan worden, en hoewel racen weliswaar het belangrijkste onderdeel van het spel is, heeft MRA heel wat meer te bieden. De gameplay van MRA heeft namelijk heel veel overeenkomsten met die van de Diddy Kong Racing. Niet zo vreemd natuurlijk als je weet dat dat spel ook afkomstig is van Rare.
MRA is derhalve een spel geworden waarin Mickey in een platform-setting op zoek moet gaan naar allerlei hulpmiddelen, collectibles, dollars en spells om het racen voor hem zo makkelijk mogelijk te maken.
Hij krijgt hierbij de steun van Dokter Ludwig, Knabbel en Babbel en nog veel meer bekende Disneyfiguren die hem met raad en daad bijstaan.
Als Mickey bijvoorbeeld genoeg Disney-dollars heeft verzameld, kan hij zijn racebolide bij Ludwig een flinke tune-up geven. Altijd een leuk onderdeel in een racespel. MRA zit daarnaast ook nog eens boordevol legpuzzels en raadsels die opgelost moeten worden. Hiermee is deze adventure een van de meest complete handheld games die ik ooit heb gespeeld.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,- Bfr. ca. 1500
Fabrikant: Rare • Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

8.5

MRA is weer een sterk staaltje van de wonderboyz van Rare. Met dit spel krijgt je Game Boy Color zonder twijfel een extra dimensie. •THOMAS

WARPATH Jurassic PARK

'Hé, een vechtspel met dino's, dat lijkt me interessant.' Hoe snel kan pure interesse omslaan in behoorlijke irritatie? Wat dacht je van vijf minuten? Echt, na zo'n korte tijd zou ik zo tien dingen kunnen opnoemen waarom dit een verschrikkelijke fighter is geworden, maar ik zal het kort houden.
Op het allereerste gezicht is er niks mis met Warpath. Maar nadat je een van de acht dino's hebt uitgekozen, begint de ellende. Wat blijkt namelijk: die mormels hebben slechts de beschikking over een uiterst beperkt arsenaal aan moves en die worden vrijwel nooit op het juiste moment uitgevoerd.
De moves van de dino's ogen op zich redelijk natuurgetrouw (eeeh, denk ik), maar de traagheid waarmee ze hun akties maken, is om te janken. Tuurlijk, ik snap ook wel dat de makers een zo realistisch mogelijke fighter hebben willen maken, maar naar mijn mening hebben ze dat toch iets te letterlijk opgevat.
Wanneer je na een tijdje alle moves een beetje onder de knie hebt (een paar sla- en trapbewegingen en een tweetal grabmoves), speel je de game in de Easy mode in een zucht uit.



Triest beat'em upje

Wat ik dan ook belachelijk vind, is dat er dan twee modes vrijkomen die ze ook wel standaard in het spel hadden mogen zetten. Ik bedoel, de Survival mode moeten unlocken, da's toch te gek voor woorden? Verder kun je nog een stuk of zes nieuwe dino's in je stal krijgen, en dan is de koek wel zo'n beetje op.
Eigenlijk is het geluid het enige waar ik niks op aan te merken heb. Maar om het geluid en de redelijke graphics koop je volgens mij geen spel, toch?

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2400
Fabrikant: Dreamworks Interactive • Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

5^{2}

Aardige graphics, goed geluid, da's eigenlijk het enige positieve dat ik uit Warpath halen kan. Voor de rest is het een triest beat'em upje. Afblijven dus. • SKATE


Oké, maar aan de korte kant

TOKYO HIGHWAY CHALLENGE

In Tokyo Highway Challenge is het de bedoeling dat je met een startbedrag een auto naar keuze aanschaft en hiermee het authentieke(!) wegennet van Tokyo onveilig maakt. De aktie vindt plaats op één lange ringweg om de stad heen (die je overigens wel op twee manieren kunt racen, namelijk met de klok mee en tegen de klok in), met hier en daar een afslag of tunnel die uiteindelijk weer op de hoofdweg uitkomt.
Verwacht echter geen fantastische ritjes want, naast de grote hoeveelheid zondagsrijders die met hun slakkengangetjes een echte pain in the ass zijn, staan een twintigtal teams (met in totaal zo'n 140 wagens) klaar om de strijd met je aan te gaan. Natuurlijk rijden ze niet allemaal tegelijk op de weg maar zul je in het begin alleen de zwakkere teams op je pad vinden.
Er gaat nogal wat tijd overheen eer je bij het zwaardere geschut terechtkomt. Je zult daarvoor een hoop one-on-one races moeten rijden, waarbij je je concurrent zo lang mogelijk dient voor te blijven.
Dit zie je terug op de balkjes die bovenin het scherm verdwijnen. Lig je bijvoorbeeld achterop, dan zal jouw balkje teruglopen, en houd je je tegenstander achter je, dan zal zijn of haar balkje teruglopen. Wanneer je tegenstanders balkje leeg is, zul je centjes verdienen. Hiermee kun je vervolgens weer je auto upgraden of een betere bak kopen, zodat je uiteindelijk tegen het sterkste team zult kunnen racen.
Jammer is dat je de game in een paar dagen uit kunt spelen en het soms wel erg eentonig wordt.
Graphics en geluid, alsmede de speelbaarheid zijn weliswaar zeer oké maar naar mijn mening had THC wel wat uitgebreider mogen zijn

Power RAPPORT

DREAMCAST
Prijs: ƒ 149,95 Bfr. ca. 2595
Fabrikant: Crave Entertainment • Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870911

7^{7}

Op zich een zeer vermakelijke racegame maar voor mijn gevoel ietwat aan de korte kant. Jammer, want als THC wat uitgebreider zou zijn, was het echt een topper geweest. • SKATE

NBA Live 2000

NBA Live staat al jaren hoog in de ranglijsten van de basketbalgames toptien en ook dit deel is weer vet geworden. Bijna op alle vlakken heeft Electronic Arts de game verbeterd
De graphics zijn prachtig en vooral de animaties van de spelers zijn vloeiender en uitgebreider dan ooit, waardoor de game erg realistisch aandoet. De dunkmoves zijn zeer spectaculair en rechtstreeks van Kevin Garnett gemotion-captured.
Maar het zijn juist de kleine dingen die 't hem doen: in welke game zie je bijvoorbeeld Michael Jordan nog even zijn mega-sneakers checken voordat hij met enorme stappen het veld inrent? En in welk spel kun je de spelers zien lachen na een gelukte driepunter, of zien mokken als de bal toch besluit niet door de hoop te willen en dat terwijl je meteen aan het gezicht herkent om welke speler het eigenlijk gaat? Dat bedoel ik.
Helaas moeten ze die animaties nog even doorvoeren in de gezichten van de juichende mensen. Want dat lijken ze bij E.A. nog even doorgeschoven te hebben naar NBA Live 2001. De tribunes zijn nog steeds gevuld met de bekende 'platte lap


Maakt z'n naam weer waar

menigte', maar het zou mij niet verbazen als we volgend jaar kunnen zien hoe het kleine etterige jongetje in rij zeven popcorn probeert te gooien in de koffie van het arme oude mannetje op rij vijf.
Gelukkig maakt NBA Live 2000 het dit jaar weer goed met de prima sound en de vertrouwde enorme hoeveelheid mogelijkheden en instellingen. Je kan bij wijze van spreken een hele avond bezig zijn met het samenstellen van je team, het juiste shirt uitzoeken, de opstelling aanpassen et cetera zonder dat je ooit aan spelen toekomt.

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2400
Fabrikant: Electronic Arts • Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

8^{5}

NBA Live 2000 is niet alleen voorzien van alle opties en mogelijkheden, het ziet er ook nog eens fingerlicking goed uit. • DRE

PowerScore



Bounced

Hoe je het [illegible] Nederland speelt tot op heden [illegible] een ondergeschikte [illegible] dustrie. Er wordt in ons [illegible] nu en dan nog wel eens [illegible] console-game ontwikkeld maar de distributie hiervan houdt mee[illegible] achterhaalde [illegible].
De Arnhemse [illegible] Color Studio Karma zou [illegible] verandering in kunnen [illegible]. In samenwerking met [illegible] Two Interactive hebben [illegible] met Bounced een [illegible] spel ontwikkeld dat [illegible] heeft om een grote groep [illegible] los te lokken.
In Bounced [illegible] ballen en zwaartekracht. [illegible] iedereen [illegible] men elkaar Dit. [illegible] is op en neer bouncen [illegible] al met al een [illegible] bijna uitgestorven gabber [illegible].
Alle Dits bounc[illegible] totdat de planeet wo[illegible] door een krachtveld dat [illegible], met uitzondering van [illegible] Dito, verandert in slech[illegible] leeggelopen, lekke [illegible].
Met Dito [illegible] de speler 32 levels door [illegible] het krachtveld op te lossen. [illegible] zijn 'zachte' vrien[illegible] om voldoende stuiterkra[illegible] hoogte te winnen zodat [illegible] het level kan bereiken.
Het klinkt [illegible] Dits staan er nu eenmaal [illegible] graag stil te liggen. Het [illegible] Dito dus aan om goed [illegible] geluk voldoende hoogte [illegible] om zo snel mogelijk zijn [illegible]. Van onrustige ballen wordt [illegible] niemand vrolijk, vooral n[illegible] klopt (auw!)

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 69,95 Bfr. ca. 1275 • Fabrikant: Karma
Distributeur: Project Two Interactive
Tel: 023-5341559

7,5

Bounced is een [illegible] spel [illegible] waarbij de [illegible] kan worden [illegible] • [illegible]

DARK ARMS

Dark Arms is [illegible] Action-Adventure [illegible] The Dark Realm (dat [illegible] dat parallel loopt aan onze [illegible]) een grote rol speelt.
Het is namelijk [illegible] dat je als speler een [illegible] uit dat gebied [illegible] beesten die je [illegible] vernietigt of vangt. [illegible] figuren die je gevangen [illegible] namelijk de vele wapens die [illegible] vindt, 'voeden'. Zo zijn er [illegible] combinaties mogelijk [illegible] uit te breiden. Aan jou de [illegible] mogelijke wapens te scheppen [illegible] de zwaarste tegenstand[illegible] van het spel zult kunnen [illegible].
Het duurt echter [illegible] je daar bent. Je zult [illegible] zombies, spoken, [illegible]



creeps moeten [illegible] ook aandacht [illegible] de dorpsbewoners [illegible] hebben. Zoals [illegible] neet, duistere [illegible] redden, en [illegible] ongein.
Dat wil echter niet [illegible] het een saai spel is. [illegible] sommige momenten [illegible], wanneer ik door een [illegible] omsingeld werd en [illegible] buiten moest knallen.
De sounds zijn [illegible] game loopt snel en oogt goed en [illegible] NeoGeo's aan elkaar te linken [illegible] samen een hoop plezier [illegible] Arms beleven.

Power RAPPORT

NEOGEO POCKET
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1500 • Fabrikant: SNK
Distributeur: [illegible]
Tel: 0161-467460

8,0

[illegible] • SKATT



Amerzone

Amerzone is [illegible] land in Zuid-Amerika [illegible] ergens in het gebied waar [illegible] rivier de Amazone z'n weg [illegible].
De speler kruipt [illegible] van een journalist die door [illegible] op een oude legende over [illegible] 'vulkaanvogels' stuit. Deze [illegible] zijn zo bijzonder dat vrijwel niemand [illegible] in levende lijve [illegible].
De legende [illegible] vogels zulke grote vleugels [illegible] ze zelfs als ze dood zijn nog [illegible] zweven. Deze enorme vogels [illegible] als uitgestorven, want het [illegible] oude man nog een ei [illegible], naar wij hopen).
Nieuwsgierig [illegible] deze oude heer op [illegible] hij je vertelt over zijn [illegible] om het ding terug te brengen [illegible] Amerzone, sterft hij. [illegible]. Anyway, jij besluit zijn [illegible] en de geheimzinnige vo[illegible] uitsterven te behoeden.
Amerzone is [illegible] met een mooi verhaal, [illegible], een geweldige atmosfeer [illegible] problemen. De eerste is dat [illegible] plaatjes, waarin je [illegible] rondkijken. Pijlen [illegible] bepaalde richting [illegible] er een nieuw plaatje [illegible] probleem is dat dit laden, in [illegible] tot de PC-versie, op de PSX [illegible] lang duurt en dus binnen [illegible] begint te irriteren. [illegible] puzzels soms belachelijk [illegible] een walkthrough [illegible].
Jammer, want [illegible] toch zeker wel [illegible] de hardcore adventure freak. [illegible] die van Myst en Riven [illegible], zullen Amerzone [illegible].

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2400 • Producent: Microids
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

7,0

Amerzone is een adventure [illegible] rende atmosfeer [illegible] • [illegible]

Paperboy 64


Natte krant van gisteren

De krantenwijk, [illegible] min. In alle vroegte, in de regen (want als je een krantenwijk doet regent het altijd, dat is een ongeschreven regel) fietste je dan met een paar miljoen kranten van deur naar deur, opgejaagd door honden en geterroriseerd door [illegible] met lange zeikverhalen. En dat allemaal zodat je je zuurverdiende centen er 's avonds doorheen kon [illegible]. Eén van de games [illegible] mijn centjes het best in kon [illegible] was Paperboy. Een [illegible] over een Amerikaans [illegible] (met een hele BMX [illegible] de kast) waarmee je huisdieren [illegible] gebroken stukken straat of [illegible] moest zien te ontwijken.
Elke met [illegible] verdiende gulden [illegible] in de kast, zodat ik op het [illegible] dan rondfietsen met [illegible] het echt dan op het scherm.
Nu, een [illegible] komt op de N64, zoals dat [illegible] oude arcadeclassics [illegible] opgevoerde 64-bits [illegible] markt met de prachtige naam [illegible] 64 (hoe verzinnen ze het toch [illegible]).
Helaas doet deze [illegible] deel echt eer aan want in [illegible] van de [illegible] die 3D polygonen die [illegible], moeten we het doen met [illegible] cartoon-achtige [illegible] met rare en, om eerlijk te zijn [illegible] characters.
Ook de gameplay [illegible] echt beter op geworden want [illegible] van de oude coin-up [illegible] te zijn gegooid. Let op: Paperboy 64 kent geen tijdslimiet! [illegible] heeft een onbeperkt aantal [illegible] Paperboy 64 mag terugfietsen [illegible] heeft gemist!
Paperboy 64 is [illegible].

Power RAPPORT

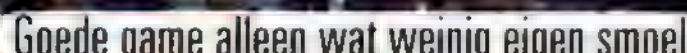
NINTENDO 64
Prijs: / 139,95 Bfr. ca. 2495
Fabrikant: Atari/Midway • Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870011

4^{5}

[illegible] • DRE

NHL FaceOff 2000

Het begint druk te [illegible] op de ijshockeyvloer. Terwijl [illegible] jaar slechts tussen Electronic Arts' NHL en 989's NHL FaceOff woedde, [illegible] ook Fox Interactive met NHL Championship 2000 het ijs betreden [illegible] is natuurlijk wie zich [illegible] weet te houden.
FaceOff 2000 [illegible] een volledig vernieuwde game, [illegible] soort 'cleane' versie van [illegible] voorganger FaceOff 1999. De [illegible] van de polygonen is [illegible] en er is een digitale [illegible] de menu's en optievelden. Het [illegible] wat simpeler en begrijpelijker [illegible] uiteraard ook de framerate een beetje omhoog is geschroefd.
Na een tijdje spelen voelen de controls al


Goede game alleen wat weinig eigen smoel

snel natuurlijk [illegible] je over het ijs alsof je [illegible]. De standaardcontrols [illegible] uitgebreid met een setup voor [illegible] players. Wat daar precies [illegible] van is, weet ik niet want je kan [illegible] zo advanced zijn als je wilt [illegible] de standaard knoppen [illegible], maakt niks uit. Als je die [illegible] het goaltje injaagt en je tegenstander met zoveel mogelijk [illegible] naar huis kan sturen.
Wat die [illegible] van mij nog best wel meer [illegible] in de game verwerkt [illegible], want NHL FaceOff 2000 [illegible] een prima titel zijn, [illegible] wel meer 'spice' in [illegible].
Natuurlijk is het [illegible] met zijn tweeën tegen elkaar [illegible] dat kan in genoeg [illegible]. Misschien dat je, als [illegible] meer persoonlijkheid en karakter [illegible] stoppen, de ideale hockeygame [illegible] hebt.

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Prijs: / 119,95 Bfr. ca. 2200
Fabrikant: 989 Studios • Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

7^{5}

NHL FaceOff 2000 [illegible] in elkaar steken [illegible] hockeygame [illegible] persoonlijkheid en karakter • DRE


Beste snowboardgame van dit moment

Snow Surfers

Snow Surfers [illegible] makers van Cool Boarders [illegible] wat natuurlijk. Alle modes [illegible] aanwezig zoals Free Ride, Match en Superpipe. Daarnaast kun je [illegible] begint kiezen uit [illegible] karakters die allemaal hun [illegible] hebben. De keuze [illegible] uit een Freestyle-, Alround- [illegible]-board.
De Free Ride [illegible] het meest spelen. Hierin gaat [illegible] om een race tegen de [illegible] je ook de nodige tricks [illegible], anders kom je nooit bij de [illegible] de volgende course [illegible].
De tricks [illegible] tot complete [illegible] waarbij het publiek [illegible] haar waardering [illegible].
Verder moet je [illegible] voor obstakels [illegible], reclameborden, [illegible] blazende schepen.
De Superpipe [illegible]. Je moet hier zo hoog [illegible] om zo veel mogelijk [illegible] uit te voeren voor zo veel [illegible]. Ook het landen is belangrijk [illegible] met je muil in de sneeuw [illegible] strafpunten.
Match [illegible] waarbij je tegen [illegible]. Dit doe je of puur [illegible] combinatie van tijd en trickpunten.
Snow Surfers is [illegible] van hoog niveau. Je [illegible] lingen maar [illegible], door verlichte [illegible] zijn zelfs complete [illegible] die om en over de tracks heen [illegible].
De bediening [illegible] zijn niet alle tricks makkelijk [illegible] al een waar snowboard [illegible].

Power RAPPORT

DREAMCAST
Prijs: / 139,95 Bfr. ca. 2500
Fabrikant: UEP Systems/ SEGA • Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505404

8^{8}

De beste [illegible] van dit moment [illegible] heel veel [illegible] UEP Systems [illegible] weer gefikt! • JAN

EEUWIG *Leven*

kom verder, word beter, leef langer

Even een berichtje over de cheats op het Powerweb. Via het forum, de Eeuwig Leven post en e-mails worden we bestookt met vragen, aantijgingen, laster en scheldkanonnades over het feit dat de cheats niet op het Powerweb staan. Dat klopt en die komen er voorlopig ook niet. Pas als we een database hebben, kun je cheats via het Powerweb verkrijgen. Je zult het dus (voorlopig) met deze rubriek moeten doen en je eigen speurtochten op het Internet. Voorts wil ik even melden dat we na de 1000e GTA 2 tip een 'GTA 2-stop' hebben ingelast. Wie mij daarentegen de eerste GTA 2 tip voor de Game Boy Color bezorgt, krijgt het recept voor een overheerlijke slagroomtaart.

JAN

Eeuwig leven post stuur je naar: POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805 1006 AM AMSTERDAM

Of ons e-mail adres: POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij: NINTENDO SERVICELIJN: 06-90490444 (1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND: 0909-9000000 (1 gulden per minuut)

BELGIË:0900-00000 (Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

PLAYSTATION



XENA

Cheats van Boike Gyselinck uit Temse.

Zet eerst de cursor op 'New Game'

Invincibility: [up], [up], [up], [circle], [square], [down], [right], [left]

Level select: [triangle], [square], [circle], [triangle], [square], [down], [up], [up]



In deze aflevering van Eeuwig Leven tips voor de volgende spellen:

- Delta Force 2
- Donkey Kong 64
- Fifa 2000
- Final Fantasy VIII
- GTA 2
- Half-Life Opposing Force
- Jet Force Gemini
- NBA Live 2000
- Quake II
- Rainbow Six
- Rainbow Six: Eagle Watch
- Rally Championship 2000
- Septerra Core
- Slave Zero
- Super Smash Brothers
- Swat 3
- Tarzan
- Tomb Raider IV
- Tomorrow Never Dies
- Wild Wild West
- Xena

PC CD-ROM





TARZAN

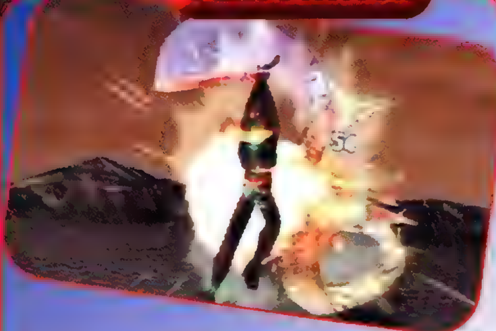
Toets tijdens het spel de volgende codes in.

ststage:	level selecteren
stlevel:	level overslaan
stanimals:	vernietig alle vijandige beesten
sttarzan:	verander in Tarzan
stjane:	verander in Jane
stsave:	save game
stload:	load game
stcolour:	heldere kleuren

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

PLAYSTATION



FINAL FANTASY VIII

Tips en truuks deel 1 van de fantasievolle Mark van Dorresteijn uit Soest

- De antwoorden van de TEST

(kies in het menu TUTORIAL en daarna TEST)

1 Y, N, Y, Y, Y, N, N, Y, N, N
2 Y, N, Y, Y, Y, N, Y, Y, N, N
3 N, N, Y, N, Y, Y, Y, N, Y, N
4 N, Y, Y, Y, N, N, Y, Y, N, N
5 N, N, N, Y, Y, N, N, Y, Y, Y
6 Y, N, Y, Y, N, N, Y, Y, N, Y
7 Y, Y, Y, Y, Y, Y, N, Y, Y, N
8 N, Y, N, N, Y, Y, N, N, Y, N
9 N, Y, N, N, N, N, N, N, Y, Y
10 Y, N, N, N, N, N, N, N, Y, N
11 Y, Y, N, Y, Y, N, Y, N, N, Y
12 N, Y, N, N, Y, N, Y, N, Y, N
13 Y, N, N, N, Y, N, N, N, N, N
14 Y, Y, Y, Y, N, Y, Y, N, Y, N
15 Y, Y, N, N, N, N, N, Y, N, Y
16 Y, N, N, Y, N, Y, N, N, Y, N
17 Y, N, N, N, Y, N, N, Y, N, N
18 Y, N, N, N, Y, N, N, N, N, N
19 Y, N, N, Y, N, N, N, N, N, Y
20 Y, Y, N, Y, N, Y, Y, Y, N, N
21 Y, Y, Y, Y, N, N, Y, Y, Y, N
22 N, N, N, Y, N, N, N, Y, Y, N
23 Y, N, N, N, N, Y, Y, Y, Y, Y
24 Y, Y, N, N, Y, Y, N, N, N, Y
25 Y, N, Y, Y, Y, N, N, Y, N, N
26 Y, Y, N, Y, N, Y, N, Y, N, N
27 N, Y, N, N, N, N, Y, N, Y, N
28 Y, N, N, Y, Y, Y, N, Y, N, N
29 N, N, N, Y, Y, N, N, N, Y, N
30 N, Y, N, N, N, N, Y, N, N, N

- De leden van de Balamb Cardclub

Deze leden spelen in Balamb, sommigen hebben unieke kaarten. Je moet ze in de volgende volgorde verslaan

1) Jack: wandelt rond bij het lokatiebord in de grote hal
2) Crab: loopt rond op de parkeerplaats
3) Diamond: twee vrouwen die in de grote hal lopen
4) Spade: de jongen die op de 2e verdieping op een brug staat
(hij geeft je aan het begin een aantal kaarten)
5) Heart: zit in de Garden controlroom
6) King: praat met dokter Kadowaki in de infirmary en ga naar je kamer en hij zal je uitdagen
7) Joker: is in het trainingcenter bij de bruggen
(hij verkoopt tevens spullen)

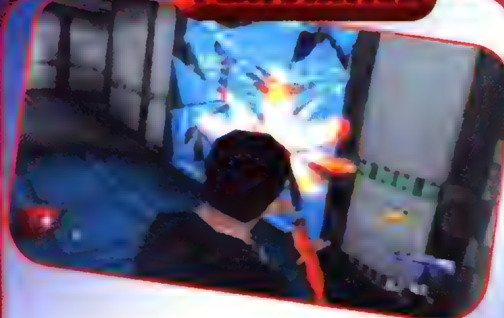
PC CD-ROM



NBA LIVE 2000

-Versla Michael Jordan in one-on-one in Superstar mode om hem te kunnen kiezen.
- Pak vijftien steals in een game in Superstar mode om Isaiah Thomas te kunnen kiezen.

PLAYSTATION



TOMMOROW NEVER DIES

Christiaan Bakker uit Nieuw-Vennep is het geheime wapen in de strijd.
Zet het spel op pause en druk select, select, rondje, rondje in. Dit moet je voor elke code opnieuw doen.

▲, ▲, ▲, ▲: Ethereal Mode
Select, Select, ●, ●: door muren kijken
Select, Select, R1, R1: alles bevriezen
L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1 (ga nu naar het optiescherm voor filmpjes): alle FMV's

NINTENDO 64



DONKEY KONG 64 TIPS DEEL 1

De aap kwam uit de mouw bij Olivier de Neve.

HOE VIND JE DE CAMERA?

Als je Tiny Kong in Angry Aztec hebt bevrijd en de Mini Monkey Move van Cranky hebt gekocht, ga je naar het eiland met het hoofd van een fee erop. Gebruik de Mini Monkey Move door in de ton te springen en loop door het gat in het hoofd van de fee. Praat binnen met de fee en je krijgt de camera !

MYSTERY MODE

Als je het volgende aantal feetjes hebt gefotografeerd komen er in het Mystery Mode Menu de volgende opties beschikbaar:
2 feetjes: DK Theater
6 feetjes: Mini-Games zoals de Rambi Arena komen vrij
10 feetjes: Boss Mode
15 feetjes: Krusha in Battle Mode
20 feetjes: DK Cheat Mode waarin o.a. unlimited ammo gekozen kan worden

WAAR VIND JE DE KONGS?

Diddy Kong: schiet met de Coconut Shooter van Donkey Kong naar de drie switches in Jungle Japes om Diddy te bevrijden.

Tiny Kong: in Angry Aztec moet je met Diddy Kong naar de eerste tempel gaan. Gebruik de Simian Slam op de switch, ga via de platforms naar boven, loop over de brug en speel met je gitaar op het gitaarteken. Duik dan in het water en gebruik de Chimpy Charge op de letters KONG in volgorde en je hebt Tiny bevrijd.

Lanky Kong: ga met Donkey Kong in Angry Aztec naar de Barrel Blast Stage om de Lama te bevrijden en ga dan naar de tempel met zijn hoofd erop. Raak de switch op de tempel en ga de tempel in. Speel op je drums bij het drumteken en de lava verandert in water. Zwem door de onderwatertunnel en bevrijd Lanky door naar de switch te schieten.

Chunky Kong: ga met Lanky Kong naar Frantic Factory en gebruik Bananaport 1. Je ziet een schuine buis in deze ruimte. Gebruik de Orange Stand en loop omhoog op de buis. Gebruik de Simian Slam op de switch om Chunky te bevrijden.

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

PC CD-ROM



HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Start Half-Life: Opposing Force met "hl.exe -dev -console -game gearbox". Daarna kun je in het spel via de console (druk op het ~ teken) deze cheats invoeren.

IMPULSE 101: alle wapens en ammo
/GIVE AMMO_556: ammo voor M249
/GIVE AMMO_762: ammo voor Sniper Rifle
/GIVE WEAPON_X: X staat voor het nummer van een wapen

De volgende cheats voor de wapens
DISPLACER
EAGLE
GRAPPLE
KNIFE
M249
PIPEWRENCH
SHOCKRIFLE
SNIPERRIFLE
SPORELAUNCHER
/GIVE X (X staat voor een item)
/GOD: God mode
/MAP X (X staat voor een map)
/NOCLIP: zet fly en noclipping aan\ uit)

PC CD-ROM



WILD WILD WEST: THE STEEL ASSASSIN

Eerst de film, toen het spel en nu de cheats. Met dank aan wilde Mike.

Tik ~ [console], en daarna het volgende intikken.
God: God mode
Guns: alle guns
Springfire: veel springkracht
Health: stukje leven
Invisible: onzichtbaarheid
Ghost: walkthrough, dan kun je overal doorheen lopen

PC CD-ROM



GTA 2

Special Levels: Zorg dat je alle 'GTA 2' Shields vindt en je kan de drie special levels spelen.

PC CD-ROM



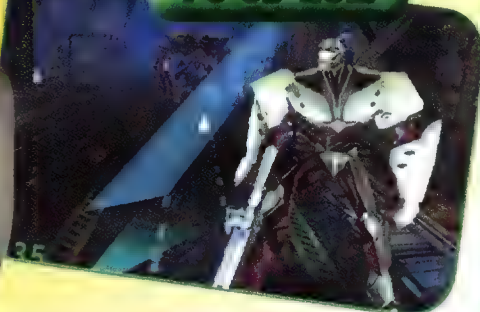
SWAT 3

Cheats van Jelle "Skummie" Vanthuyne.
Terwijl je speelt, druk je SHIFT + ~ in, en tik dan onderstaande codes.

Iamleet: complete alle objectives, win current mission
Johnwoo: slows down entire game process
Swatlord: God mode for entire team
Biggerpockets: unlimited ammo
Casual: team missing pants and shirts
Doubleshot: fire weapon faster
nc17: boddies bleed more when injured
noshades: night missions play as if during the day
hotstuff: suspects are harder to kill
justin: suspects never surrender
rabies: rat wordt een konijn als je er op schiet

Je kan je ploegmaten niet vermoorden
Gebruik een text editor en verander wat in de swat.cfg file. Verander shootgoodguys=1" naar "shootgoodguys=0". Jouw kogels zullen je ploegmaten geen pijn doen, tijdens het spel.

PC CD-ROM



SLAVE ZERO

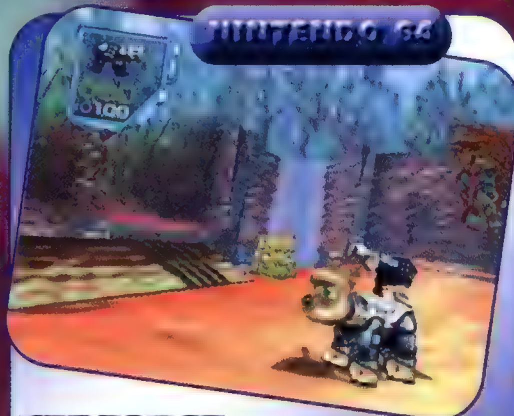
Merlijn Kerklaan a.k.a. Tovenaar bracht 'slaafs' deze cheats.
In het spel druk "T" (Chat key), daarna de codes.

/goodies:	weapons upgraded
/i win:	win current mission
/big ass:	exits game
/onass:	throws player backwards
/ouch:	hurts player
/wilcox:	makes player shake
/3prong:	toggles shadows on/off
/mission NAME:	go to Mission NAME (zie hieronder)

De Mission Names zijn:
(te gebruiken met /mission cheat zie boven)
CREDITS

M00_INTRO	M11_C
M00_STARTUP	M12_A
M01_A	M12_B
M01_B	M12_C
M02_A	M13_A
M02_B	M13_B
M03_A	M13_C
M03_B	M14_A
M03_C	M14_B
M04_A	M14_C
M04_B	M15_A
M05_A	M15_B
M05_B	M15_C
M06_A	MULTI_4_CORNERS
M07_A	MULTI_ARENA
M07_B	MULTI_BOXOFUN
M07_C	MULTI_COMPLEX
M08_A	MULTI_DELTA_FAB
M08_B	MULTI_GRUDGEMATCH
M08_C	MULTI_HOUSEOFCHAN
M09_A	MULTI_JUNCTION
M09_B	MULTI_SLAYERTON
M09_C	MULTI_STREETS
M11_A	MULTI_THE_TOWER
M11_B	MULTI_TUNNELS

NINTENDO 64



JET FORCE GEMINI

Jo Savels stuurde ons deze tips.
300 ant head shots geeft de Pants mode
200 ant head shots geeft Rainbow Blood
100 and head shots geeft de Kid mode

EARTH 2150

ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

Eindelijk...

binnenkort verkrijgbaar!

...een 'real-time strategy game' die

VOLLEDIG 3D is!

TopWare INTERACTIVE

www.mindscape.nl

MINDSCAPE ENTERTAINMENT

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer



RAINBOW SIX: EAGLE WATCH

Frank van der Voort uit Almere zegt: *tik ENTER om de cheats in te voeren.*
Avatargod: onsterfelijk
Teamgod: rest van jouw team is onsterfelijk
Nobrainer: mannen bewegen niet meer
5fingerdiscount: je krijgt full ammo
bignoggin: Big-head mode



SUPER SMASH BROS

Super smashy van Alex Hamerling uit Delft.

GEHEIME CHARACTERS

JIGGLYPUFF
Als je de One player game speelt op een willekeurige moeilijkheidsgraad met een willekeurig character, word je uitgedaagd door Jigglypuff. Versla haar om dit character vrij te maken.

LUIGI
Speel de eerste bonusgame uit met elk character en vecht tegen Luigi om met hem te kunnen spelen.

CAPTAIN FALCON
Versla Captain Falcon nadat je de One player game in minder dan 30 minuten hebt uitgespeeld.

NESS
Ness verschijnt nadat je de One player game hebt uitgespeeld op moeilijkheidsgraad normal en met slechts 3 levens, zonder continue te gebruiken.



FIFA 2000

Voeg in bij cheats.
MOMONEY: vééél geld
HOOLIGAN: bonusteams
BURNABY: EA ploeg
SIZZLE: mode met lichtjes
DIZZY: mode met aliens
LIGHTSOUT: mode met spelers die licht geven

Oranje mode
Kies 1 klassiek en 1 'normaal' team. Als je dan speelt, zal je scherm oranje kleuren.
Tip1: Het best kan je een lob pass geven, om een defensie uit te schakelen en dan achter de bal aanrennen als een gek!
Tip2: Wanneer je in het strafschopgebied sprint en er zit een verdediger op je hielen, schiet dan niet maar wacht op een tackel van die verdediger, en dan is het penalty!



TOMB RAIDER 4: DE LAATSTE ONTHULLING

Haal alle Gouden doodshoofden in het trainings level
- De eerste doodshoofd is bij het begin naar links
- De tweede ligt in het ondiepe water onder de eerste sprong die je moet maken
- De derde ligt onder het 'sprintende sprong' gedeelte van de training
- De vierde ligt in het water bij de zwemtraining
- De vijfde ligt in de kruipruimte waar je de zak krijgt



DELTA FORCE 2

Opgestuurd door G. uit Veenendaal.
Druk op ~ om het berichtenscherm te aktiveren, tik daarna de volgende codes in en druk op [Enter].

Revelations: 8 artillerie schoten
Thetrooper: God mode (in de demo is dit: imnotafraidtofight)
Stillife: onzichtbaar
Sunandsteel: munitie herladen
diewithyourbootson: oneindige munitie





RALLY CHAMPIONSHIP 2000

Sjors uit Hilversum heeft veel geheime auto's gevonden. *Ga naar options. Kies dan Player Details en dan Player Four. Als naam moet je daar een van de volgende codes invoeren.*

tree hugger
furry dice
spud car
lambaaghini
group b
throw me a bone
mooserati



TARZAN

Cheats van Roy aaahhhaaaahhaaaa (Tarzan schreeuw) Sparidaens.

Unlimited Lives:
in het titelscherm indrukken:
L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2

Level Skip:
tijdens titelscherm tijdens het spelen indrukken:
R1, R2, L1, L2, R2, L1, L2, L2, L2



RALLY CHAMPIONSHIP

Ingezonden door Aart van der Werf.
Ga naar options. Kies dan Player details en dan Player Four. Als naam moet je daar een van de volgende codes invoeren.

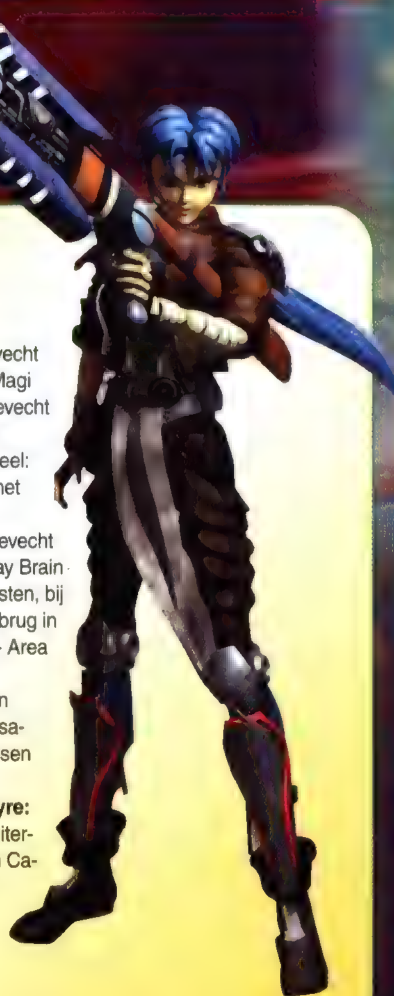
world class: A8 kampioenschap beschikbaar
turbo challenge: A8 wagens beschikbaar in single race en time trial
max power: de geheime Citroën WRC is beschikbaar
throw me a bone: Citroen Saxo WRC is beschikbaar
give me time = 1 minuut meer tijd bij de Service (druk op T voor de extra tijd)

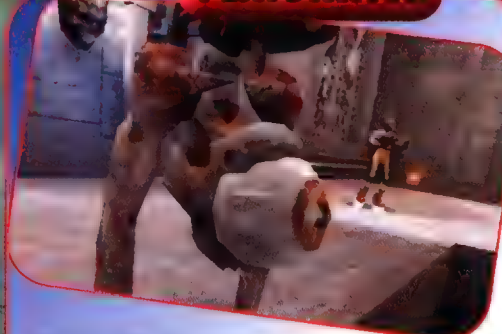


SEPTERRA CORE

Hier zijn alle lokaties van de verschillende spreuken.

Water: krijg je van Azziz na de eerste les
Heal: na het gevecht met de Holy Guard
Rock: na het gevecht met het Draxx standbeeld
Barier: na het gevecht met Selina
Air: in een opslagcilinder in Ankaran Base
Summon: krijg je van Gunnar
Fire: na het gevecht met de Lava Boss
Cure: krijg je van de Underlost Chief
Resurrect: bij het graf van Bowan in de catacomben
Bless: na het gevecht met Connor
Law: na het gevecht met de eerste Magi
Slow: na het gevecht met de tweede Magi
Mirror: na het gevecht met de Hell God
All en Achilles' Heel: na het gevecht met Balcaam
Chaos: na het gevecht met de Doomsday Brain
Speed: noordoosten, bij de neergestorte brug in Chosen Temple - Area 1
Cloak: in Chosen Temple - Area 3 samen met de Chosen talismannen
Curse en Vampyre: in de kist in het uiterste zuidoosten in Catacombs Area 3
Joker: na het gevecht met Alisa





QUAKE II

- Speel het spel uit op easy, dan kan je in multiplayer de one hit kill aktiveren en wapens blijven aanzetten
- Speel het spel uit op medium dan kan je blast force en gamespeed aanzetten en al het andere wat je met easy ook kan
- Speel het spel uit op hard dan kan je oneindig kogels en alle wapens aanzetten

Game Shark Cheats

Player 1 Codes
Infinite Health:
800CBDA0 0064
Have All Weapons:
800C7F38 0FFF
Infinite Armor:
800C7F1E 0064
Infinite Shotgun & Super Shotgun Ammo:
800C7F3C 0064
Infinite Machine Gun & Chaingun Ammo:
800C7F3E 0064
Infinite Grenades & Grenade Launcher Ammo:
800C7F40 0064
Infinite Rocket Launcher Ammo:
800C7F42 0064
Infinite Hyper Blaster & BFG Ammo:
800C7F44 0064
Infinite Rail Gun Ammo:
800C7F46 0064



RAINBOW SIX

Deze globale maar erg hanige missie walkthrough levert Arjan van Mourik uit Geldermalsen een spel naar keuze op.

MISSIE 1: COLD THUNDER

Gegijzelden vinden: (boven, bij alle moeilijkheden)
Volg het pad naar het huis en ga door de voordeur naar binnen en links de trap op. Volg de gang naar links en ga de verste kamer aan de rechterkant in om de gegijzelden te vinden.
Gegijzelden vinden: (beneden, alleen in Veteran of Elity mode)
Volg het pad naar het huis en ga naar de linkerzijde om in de kelder de gegijzelden te vinden.

MISSIE 2: RED WOLF

Bevrijd drie gegijzelden
Ga bij het begin links en door de metalen deur aan de rechterkant. Open het slot en ga door twee deuren. Klim op het opstapje en ga door de deur. Draai rechts en loop naar de muur. Draai naar links en loop de trap op. Draai naar links en ga naar de muur toe en volg deze naar links tot een opening waar je doorheen moet om naar de gegijzelden te gaan.

MISSIE 3: SUN DEVIL

Red twee arbeiders
Volg het pad naar het huis en ga rechts van de hoofdingang. Volg de linker muur om de hoek naar de deur en ga hier in. Ga naar de verste doorgang en draai rechts de trap af. Open de deur en ga de kamer binnen.

MISSIE 4: EAGLE WATCH

Bevrijd twee gegijzelden
Ga rechtdoor naar via de eerste zichtbare opening naar een grote kamer. Ga de tweede deur aan linkerzijde in en volg de gang rechts tot je een trap ziet en ga daar op. Volg de eerste links tot de muur en ga rechts naar een deur aan de linkerkant. De twee gegijzelden zul je in die kamer onderaan de trap vinden.

MISSIE 5: GHOST DANCE

Red vier gegijzelden
Ga rechtdoor naar de muur en draai rechts. Ga een kleine trap op en door een metalen deur. Draai rechts en volg de hal tot de eerste deur links en ga hier naar binnen. Ga het water in en volg de route in de richting waar de boot heen wijst. Draai in de volgende ruimte rechts om daar de gegijzelden te vinden.

MISSIE 6: FIRE WALK

Stop de ontsnapping van de leider
Ga rechtdoor naar het grote gebouw en blijf in een rechte lijn gaan. Bij de auto blijf je even wachten tot de twee mannen er uit komen en dood ze. Verken de rest van het gebouw en schiet iedereen af die je tegenkomt.

MISSIE 7: LION'S DEN

Bevrijd twee gegijzelden
De gegijzelden kun je vinden boven in de torenklok. Dood verder alle vijanden die zich in dit level bevinden.

MISSIE 8: DEEP MAGIC

Download de computerbestanden
Draai rechts en loop een klein gebouw in naar de deur. Ga de ladder af en wacht bij de houten deur tot de bewaker langskomt. Open dan de deur om hem neer te schieten. Open de deur rechts en deaktiveer het beveiligingssysteem.
Ga terug de kamer uit en links, volg dan de hal rechts en vind de andere bewaker. Ga terug naar de deur die leidt naar het beveiligingssysteem met je gezicht naar de deur, loop de hal uit en ga links en om de hoek naar een enkele deur. Ga door deze deur en ga met de trap één verdieping hoger. Wacht tot de bewaker langskomt en open dan de deur om hem neer te schieten. Volg de hal naar links en wacht bij de hoek, ga dan die hoek om en neem de eerste rechts. Volg de gang en ga links aan het einde en schiet de bewaker neer.
Ga de eerste (aan de rechterkant) van de twee paar deuren in, ga naar het bureau en download de computerbestanden. Als dit is gedaan, ga je terug naar het dak om de missie te beëindigen.

MISSIE 9: LONE FOX

Neem de bewakingsmanager gevangen
Draai om en ga naar de weg, wacht bij de weg tot de motorstoet komt en stop. Schiet dan iedereen neer behalve de man die zijn hand omhoog houdt. Ga naar deze man en ga naar Escort mode en leidt hem terug naar het begin. Ga terug naar Advance mode en verken de rest van het level om alle vijanden te vermoorden en de missie te beëindigen.

MISSIE 10: BLACK STAR

Red drie gegijzelden
Klim de ladder op en volg het pad naar het gebouw. Loop door tot het overdekte pad en ga de deur van het grotere gebouw in aan het eind van het pad. Ga de grote kamer in om een gegijzelde vrouw te vinden. Escorteer haar en ga terug naar buiten. Volg het overdekte pad naar het ander gebouw en ga hier naar binnen. Volg de hal tot dat deze naar rechts draait en neem de eerste links om de twee andere gegijzelden te vinden. Escorteer alle gegijzelden terug naar het beginpunt om de missie te beëindigen.

MISSIE 11: WILD ARROW

Deaktiveer de virus capsule
Vanaf het begin recht vooruit en ga de tunnel in aan de linkerkant, volg deze tot de trap en ga hierop. Ga door de deur de kamer in met de pilaren. Ga meteen rechts nadat je de gang met de oranje paaltjes in bent gegaan. Volg de gang tot een smalle doorgang en ga hier door een kamer binnen met metalen hekken. Ga achter de hekken en door de deur rechts deaktiveer dan de blauwe terminal om het beveiligingssysteem uit te zetten.
Loop terug door de deur naar de hekken en dan rechtdoor door een smalle doorgang en naar links. Volg de gang naar een andere kamer met witte pilaren en ga door een enkele doorgang aan de verste muur. Ga dan naar de verre hoek in die kamer en open de deur. Deaktiveer de bom. Loop de kamer uit en ga terug naar de smalle doorgang (hier zal in Recruit mode de missie eindigen).
Draai links en volg de linker gang langs twee bochten door dubbelglas deuren. Neem de hal aan de rechterkant en volg deze tot in een kamer met pilaren en ga door een deur aan de verre muur. Ga rechtsaf voorbij de blokken naar de bocht rechts en open de deur om een andere bom te vinden. Loop de kamer uit voorbij de blokken door een smalle doorgang draai links en volg de gang links tot een andere gang met blauwe en groene muren. Volg deze hal tot een andere kamer met pilaren en ga de doorgang in bij de verre muur en ga rechtdoor naar de volgende bom.

MISSIE 12: MYSTIC TIGER

Neem de Brightling gevangen
Draai rechts en ga door de deur, draai dan weer rechts en volg de hal naar een andere deur en ga hier door. Ga door de volgende kamer naar een gang en volg deze tot het einde. Open de deur en ga de kamer binnen, ga dan de trap op aan de rechterkant en ga door de deur op het hoogste punt. Loop de volgende trap op en door een deur een grote ruimte binnen. Ga over een van de bruggen en door de deur naar enkele drempels. Ga links en naar beneden langs een van die drempels naar een deur en ga door een hal. Loop recht door de hal en door de volgende paar kamers om een man in het blauw te vinden en loop naar hem toe.



erSales

postbus 9805, 1006 AM Amsterdam

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR
POWER UNLIMITED (POWERSALES)
POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

Nintendo:

Gezocht voor de N64: Mario Party ± ƒ75, -, Lylat Wars (exclusief R.P.) en Goldeneye ± ƒ45,- per stuk (maakt niet uit of het US of Europees is). Telnr.0592-352146 (Assen) en vragen naar Chris.

Te koop: Zelda voor de Game Boy. Vraagprijs ƒ80,- en een Formula Sprint stuurwiel, drie spellen, gaspedalen. Vraagprijs ƒ480,-. Geen vervoer. Telnr.0492-463600 en vragen naar Chungkin.

Te koop: SNES, twee joypads, Game Boy-adapter, vierspeler-adapter, superscope-geweer, zesentwintig spelcassettes en handleiding en doosjes. Alles in prima staat! Prijs ƒ499,-. Bellen naar 06-23053914 (Zwijndrecht) en vragen naar Jordi.

Te koop: Complete NES en twee gamepads en pistool en negen spellen. Onder andere: Super Mario 1,2 en 3, Star Wars, World Championship, Ducktales ƒ170,-. Telnr.070-3434181 (Rijswijk) en vragen naar Alec.

Te ruil voor N64: Turok 2, F-Zero X, Body Harvest, Mario Kart 64 tegen jouw Shadowman, Donkey Kong 64, Jet Force Gemini, SW Rogue Squadron, Rainbow Six of andere N64-topspellen. Telnr.0541-353162 (omgeving Denekamp) en even vragen naar Niek.

Gezocht voor de NES: converter Megaman 1 t/m 6, Zelda 1 en 2, Kirby 1 en 2 en vele andere games. Telnr.076-5144924 (liefst in Breda) en vragen naar Patrick of Wesley.

Te koop: N64, één controller, drie spellen: Mission Impossible, WCW vs. NWO, Formula 1. Prijs ƒ250,-. Telnr.024-6418991 (Wijchen) en vragen naar Jan-Harm.

Te koop voor de N64: Blast Corps, Mission Impossible, Rush 2, Extreme USA, V-Rally 99. Drie voor ƒ150,-, los ƒ60,-. Bellen naar 06-22396095 en vragen naar Willem.

Te koop/ te ruil voor de NES: Parodius met boekje en hoes ƒ12,50, Shadow Warriors met hoes ƒ12,50, Dragons Lair met boekje en hoes ƒ10,-, Donkey Kong met boekje en hoes ƒ12,50, Captain Planet met hoes en codes ƒ15,-, Mario Bros en Duckhunt met hoes ƒ12,50 of alles voor ƒ60,-. Telnr.0527-617973 en vragen naar Joop Steverink.

Te koop: NES met 663 spellen waarbij één 650 op één, twee joypads en één zapper. Alle kabels en boekjes ƒ200,-. Telnr.045-5709212.

Te koop: Nintendo 64 met twee controllers, Rumble Pak met vier spellen. Onder andere: Super Mario 64, F1 World Grand Prix. Vraagprijs ƒ350,-. Telnr.0316528646 (Zevenaar) en vragen naar Sander.

Gezocht voor de SNES: Lufia, Zelda, Mortal Kombat 2 ± ƒ25,- per stuk. Telnr.0592-352146 (Assen) en vragen naar Chris.

Te koop voor SNES: één Topfighter, één Turbo Joystick voor ƒ25,- per stuk.

Te koop gevraagd voor de SNES: Secret of Mana, liefst met boekje en al. Eventueel wil ik hem ook wel ruilen tegen Sim City, Pink Panther, Theme Park of Act Raiser 2. Telnr.0174-623409 en vragen naar Lennert. Liefst na 16.30 uur bellen.

Te koop voor N64: F-1 World Grand Prix tegen Smash Brothers, Goldeneye of Worms Armageddon. Telnr.0545-475832 (Eibergen) en vragen naar Gijs.

Te koop gevraagd voor N64: Zelda, Formula 1 World Grand Prix 2, V-Rally ´99, Mario 64 en Goldeneye. Per stuk ƒ60,-, compleet in originele verpakking. Schrijven naar Jasper Schrama, Rietkraag 12, 2411 ZR Bodegraven.

Te koop: N64 en twee controllers, Rumble Pak, gratis game rack en de spellen: NBA Courtside, Body Harvest, Fighter´s Destiny en Super Mario 64 voor maar ƒ390,-. Telnr.053-4765933 (Enschede) en vragen naar Nick.

Te koop: N64 (Jap/Amerikaans/Europees) met controller en Rumble Pak. Met de volgende elf spellen: Zelda, Goldeneye, Mario Kart, Blast Corps, Pilot Wings, Wave Race, Super Mario, Wayne Gretzky, International Superstar Soccer, Star Wars, Human GP Formula 1. Prijs ƒ850,-. Telnr.0591-315332 (omgeving Klazienaveen) en even vragen naar Gerrit.

Te koop voor N64: Star Wars: Episode 1 met boekje ƒ50,-, S.C.A.R.S. met boekje en doosje ƒ50,- en NBA Jam 99 met boekje en doosje ƒ50,-.

Gezocht: Spellen en accessoires voor de Nintendo 64. Stuur een brief op als je iets wil verkopen naar: Jaimie Hardenberg, Vermeulenstraat 68, 3572 WR in Utrecht en vergeet jouw adres ook niet met je telefoonnummer! Ik bel je dan zo snel mogelijk terug.

Gezocht: Ik zoek de spellen Sim City en Super Strike Gunner voor de SNES. Telnr.0118-416826 (Vlissingen) bellen na 17.00 uur en vragen naar Roeben.

Gezocht. Pokémon op de Game Boy (gele of rode versie) voor de prijs van ongeveer ƒ35,-. Bevalt de prijs je niet dan kunnen we er altijd wat aan veranderen. Adres: Rodney Jaspers, Wijnantslaan 19, 3630 Maasmechelen te België.

Te koop: Mijn South Park voor jouw Diddy Kong Racing, Mario Golf, Fighter´s Destiny of Banjo Kazooie. E-mail: deanj@phil.uu.nl of bel even in het weekend 046-4748406 (Geleen) en vragen naar Dean.

Te koop: N64, twee controllers, elf spellen: WCW vs NWO, Quake, Harvest Body, Lamborghini 64, 1080° Snowboarding, Mortal Kombat Trilogy, Dark Rift, Fifa 64, Mario 64, Cruis´n U.S.A., Bomberman 64. Alles in één koop ƒ750,-. Telnr.010-4182872 en even vragen naar Ricardo (Rotterdam).

PC

Te ruil: Wie wil zijn Airline Tycoon ruilen tegen mijn Theme Park World? Alleen origineel! Telnr.0570-652765 en vragen naar Peter (Deventer).

Te ruil: Wie wil zijn Tomb Raider 2 of 3 of F-15 ruilen tegen mijn Grand Prix 2. Ik heb geen vervoer. Telnr.071-3611025 en vragen naar Joël (Noordwijk).

Te koop: Zo goed als nieuw Jazz Jack Rabbit, Metal Rage, Tomb Raider. En alle extra´s zijn: Red Alert The Music en een handleiding en ook nog een handleiding voor Rollercoaster Tycoon en voor dat spel ook nog een paar ontwerpen. En twee diskettes met de klassiekers Bomb en F-29. Dit alles alleen in één koop en over prijs worden we het wel eens. Als je als één van de eerste vijf belt en koopt, dan krijg je Breinbrekers (ter waarde van ƒ39,95) gratis. Bellen tussen 20.00 uur en 20.30 uur. Telnr.0513-626526 (Heerenveen) en vragen naar Jelmer. Ik wil ook wel ruilen tegen Driver voor de PC.

Te koop: Drakan Order of the Flame ƒ60,-, Requiem ƒ50,- of ruilen tegen Unreal Tournament, Hidden and Dangerous ƒ60,- alles met doos en boekje. Telnr.046-4376717 (Beek) en vragen naar Sam.

Te koop wegens gebrek aan hardware: Theme Park World (gloednieuw) met originele doos en drie handleidingen. Prijs ƒ75,-. Telnr.045-5245957 (Limburg), vraag naar Tim (na 18.00 uur). P.s. Ik heb geen vervoer.

Gezocht: Dune 2 en Age of Empires Add-on. Telnr.0316-264241 en vragen naar Rob of mailen naar: Rob.slot@12move.nl.

Te koop: Davi-Cash versie 2000 geschikt voor Euro of Guldens. Systeemeisen: Windows 95 of 98. Pentium processor. Te bevragen bij telnr.071-4027798 (Rijnsburg) en vragen naar Robert.

Te koop: Theme Park World voor ƒ75,- (zonder handleiding), Creatures 2 en Urban Assault gratis erbij. Geen vervoer. Telnr.0525-684483 (Elburg) bellen na 16.00 uur en vragen naar Daniël.

Te koop/te ruil: Red Alert Aftermath ƒ30,-, Counterstrike ƒ30,-, Carmageddon ƒ15,-, Conquest Earth ƒ20,-, 7th Guest ƒ10,-, Trespasser ƒ20,-, A2 Racer ƒ15,-, Autobahn Racer ƒ15,-, Lotus ƒ5,-, Imperium Galactica ƒ10,-, Alone in the Dark ƒ10,-, Winter Racer ƒ10,-. Of alles in één koop ƒ150,-. Of ruilen tegen Unreal Tournament, Quake 3 Arena, Dungeon Keeper 2 of een ander leuk spel. Ik ben bereid om één spel van jou tegen meerdere spellen van mij te ruilen. De eerste beller krijgt een gratis demo. Telnr.046-4749556 (Geleen) en vragen naar Nicky.

Gezocht: Wie kan mij aan cd´s van Twilight helpen? Telnr.073-6400119 (Den Bosch), bij geen gehoor 06-25333654 en vragen naar Liebert.

Te koop: Tomb Raider 3 en Duke Nukem 3D. Samen voor maar ƒ100,-. Telnr.0229-233384 en bellen na 16.00 uur en vragen naar Misja.

Gevraagd: Larry 1 t/m 8 (geen Larry´s uit casino), wie er een heeft en hem wilt verkopen, bel of mail dan even. Telnr.010-5220860 of 06-20850355 en vragen naar Bas. e-mail:bastian@worldmail.nl.

Te koop: Midtown Madness nog in een doos met handleiding. Pas één keer gebruikt. Voor ƒ40,-. Telnr.0172-425649 (Alphen a/d Rijn) en vragen naar Frank of Remco.

Te koop: Intel Pentium 133, 48 MB ram, 1,2 GB harde schijf, 2 MB videokaart, 4 MB 3Dfx Voodoo kaart, 40 speed cd-rom, 28k8 modem, 15" monitor, geluidskaart en boxen, Windows ´98 en Office. Prijs ƒ1000,-. Telnr.0316-268497 (Duiven) en vragen naar Ruud.

Te koop: 56 KB modem en geluidskaart in één. Nog nooit gebruikt in verband met overcompleetheid en Age of Empires 1 samen voor ƒ200,-. Telnr.06-25233288 (bellen na 15.00 uur) en vragen naar Johan.

Te koop: Command & Conquer Tiberian Sun ƒ49,95. Formula F2 stuurtje ƒ99,95, Command & Conquer ƒ24,95. Telnr.06-27177414 (Hilversum) en vragen naar Erik.

Te koop: AGP videokaart met Intel 740 chip 8 MB ƒ80,-. AMD K6 300 MHz met koeler ƒ125,-. Moederbord: 3PCI, 2 ISA, AGP, 100 MHz, support one of 90-500 MHz Pentium (MMX), AMD K5 (K6, K62) ƒ100,-. 32 MB Simm (2x16 MB) geheugen ƒ150,-. Of alles voor ƒ400,-. Telnr.072-5640128 (Alkmaar) en vragen naar Anton.

Te koop: Gorky 17 ƒ50,-, Colin McCrae Rally ƒ25,-, Traitors Gate ƒ20,-, Fifa ´98 ƒ20,-, A2 Racer 2 ƒ20,-, A2 Racer 1 ƒ5,-, F1 Manager ƒ10,-, EK ´96 Voetbalspel ƒ5,-, Grand Prix Circuit ƒ5,-. Alles in één voor ƒ130,-. Alle spellen met boekje en de meeste incl. originele doos. Telnr.030-6041585 na 18.00 uur en vragen naar Mick (Nieuwegein).

Te koop gevraagd: Ik ben op zoek naar Blade Runner, Holiday Island en Rainbow 6 (1 st. pc-versie). Over de prijs worden we het wel eens. Telnr.013-4634626 (Tilburg) en vraag naar Freek. Bellen na 17.00 uur.

Te koop op cd-rom: Fifa ´99 ƒ20,-, Simcity 3000 ƒ25,-, Raymond van Barneveld Elite Darts ƒ10,-, Carmageddon 2 ƒ20,-, Game, Net & Match ƒ20,- en Pizza Syndicate ƒ25,-, Alle spellen samen voor ƒ100,-. Telnr.0348-501672 of 06-20142855. Vragen naar Lourens.

Te koop gevraagd: harde schijf (6GB of meer), Soundblaster. Telnr.0314-335779 (Doetinchem) en vragen naar Matthijs.

Te koop: Pentium 2 366 Mhz. 8,4 GB harddisk en 64 MB Intern, Windows ´98, Voodoo 2 kaart, 17" Monitor en boxen, Gravis Gamepad, 50 speed cd-rom, inclusief spellen. Alles nog geen twee maanden oud met één jaar garantie (bij aankoop tweede monitor gratis; ook deze met garantie). Prijs ƒ1600,-. Telnr.0318-543198 (Veenendaal).

Te koop: Beast & Bumpkins op de cd-rom, met doos (geen instruktieboekje). Cd-rom in zeer goede staat. Prijs ƒ29,- telnr.0582571428 of mail naar: bogo@freemail.nl. Alleen bellen tussen 16.00 uur en 19.00 uur. Vraag naar Gerrold (Finkum). Ik doe niet aan post.

Te koop: Rainbow 6 ƒ40,-, Kingpin ƒ45,-, Simcity 3000 ƒ45,-, Monaco Racing Simulation 2 ƒ40,-, Jazz Jack Rabbit 2 ƒ15,-, F22 DID ƒ15,-, G-Police ƒ10,-, Raymond van Barneveld Darts ƒ15,-. Telnr.020-6711687 (Amsterdam) en vragen naar Jelle.

Te koop: Battery Check ƒ7,50, Witchaven ƒ7,50, Chaos Control ƒ7,50, Banzai Bug ƒ7,50, Megarace 2 ƒ15,-, Earthworm Jim 1 ƒ7,50, Formula 1 Games (± 25 demo´s) ƒ5,-, Theme Park (met doos en boekje) ƒ15,-, Night Trap (met doos en boekje) ƒ15,-, Jungle Strike/Desert Strike (met doos en boekje) ƒ7,50. Telnr.074-2433897 (Hengelo) en vragen naar Martijn.

Te koop gevraagd: pc-spel Transport Tycoon. Liefst met doos en handleiding. Over de prijs worden we het wel eens. Telnr.033-4671310 (Amersfoort) en vragen naar Toesan.

PlayStation

Te koop: PlayStation stuur en Grand Theft Auto. Zo goed als nieuw. Vraagprijs: ƒ100,-. Demo´s voor de snelle beslissers. Zelf ophalen. Telnr.045-5326648 (Landgraaf) en vragen naar Barry.

Te koop: PlayStation omgebouwd, één dual shock controller, originele memorycard, pal booster voor de antenne-aansluiting op de TV. Alles samen ƒ150,-. Heb geen vervoer. Telnr.020-6964582 (Amsterdam) of 06-20101187.

Gezocht: WWF Wrestlemania, The Arcade Game, voor de PlayStation. Prijs in overleg. Schrijf of bel naar: Julian Nieuwenhuis, Caenstraat 120, 7002 GE Doetinchem. Telnr.0314-345893.

Te koop aangeboden: Tomb Raider 2 ƒ935,-, Moto Racer ƒ35,- en World Cup 198 ƒ40,-. Telnr.020-6420967 of 06-21491424 en vragen naar Ravi.

Te koop: Sony PlayStation omgebouwd met vijftig spellen. Onder andere: Formula 1 99, Tarzan, No Fear Down Hill Mountain Biking, Fifa 2000, Nascar 2000, Tony Hawk en nog veel meer toptitels! Er zitten drie memorycards bij, één dual shock joystick, twee gewone en een barracuda. Een explorer (dat is een cheat cartridge). Ook zit er een gun bij voor het spel Die Hard. Ik verkoop het wegens aanschaf van een pc. Heb jij interesse in deze zeer uitgebreide set, bel dan. Telnr.062-8426321. Prijs ƒ700,-.

Te koop: Omgebouwde PlayStation met twee dual shock controllers, twee memory cards, stuur met pedalen, alle kabels, codeboek 2 en twaalf topspellen: Resident Evil 2, Syphon Filter, Driver, Gran Turismo, Tekken 3, Fifa 99, WCW Attitude, Stars, NHL 2000, Tomb Raider 3, Tony Hawk, Ridge Racer Type 4 en één demo voor ƒ825,-. Telnr.0485-514687 en vragen naar Dave.

Te koop: Tomorrow Never Dies. Ook te ruil tegen GTA 2. Voor de snelle bellers liggen er een paar demo´s klaar. Telnr.0115-695253 (Terneuzen) en vragen naar Bart.

Te koop: PlayStation (omgebouwd), drie controllers en een memorycard. 32 spellen en twee demo´s. Prijs ƒ800,-. Telnr.0343-515565 (Driebergen) en vragen naar Roderik.

Te koop, niet te ruil: originele PSX-games. Nooit gebruikt. Tomb Raider ƒ37,50, Gran Turismo ƒ37,50, Grand Theft Auto ƒ37,50, WipeOut 3 ƒ75,-, This is Football ƒ75,-, Syphon Filter ƒ75,-, Ape Escape ƒ75,-, Ridge Racer R4 ƒ75,-, tweeëntwintig PSX-demo´s van 1996 tot 2000 ƒ35,-. Alles zit in een doosje met boekje. Alles inclusief verzendkosten. Telnr.073-6400119 (Den Bosch) en vragen naar Liebert. Bij geen gehoor 06-25333654.

Te koop: Destruction Derby 1 voor ƒ25,-, World Cup ´98 voor ƒ50,-. En Syphon Filter (U.S.) voor ƒ90,-. Wil je deze spellen allemaal kopen, dan kost het ƒ130,-. Telnr.020-6376910 (Amsterdam) en vragen naar Thomas. P.s. Je kunt ook spellen ruilen.

Te koop: Rainbow Six voor de PlayStation. Nog geen maand oud voor ƒ97,50. Telnr.020-6971264 (Amsterdam) of 06-25575392 en vragen naar Emiel.

Te koop/ te ruil: PlayStation (omgebouwd) met Dual Shock, controller, memorycard met veertig spellen. Onder andere: Fifa 2000, Gran Turismo 2, Driver, Medal of Honor en vele anderen. Ook tijdschriften (Power Unlimited) en drie codeboeken. Vraagprijs ƒ800,-. Of ruilen tegen Sega Dreamcast met controller met één of twee spellen, bijvoorbeeld Sonic Adventure of Soul Calibur. Telnr.0512-364830 (regio Drachten) en vragen naar Nico.

SEGA

Te koop aangeboden: Dreamcast en vms en joypad en demo cd met alle bijbehorende boekjes, doosjes en handleidingen voor ƒ480,-. En de spellen Sega Rally 2 ƒ80,-, Soul Calibur ƒ85,-, Snow Surfer ƒ80,-, Blue Stinger ƒ85,-. Alles in één koop: ƒ800,-. Telnr.026-3233788 (Arnhem) en vragen naar Vincent.

Te koop/ te ruil voor de Dreamcast: Sega Rally 2: ƒ75,- en Fighting Force 2: ƒ75,-. Ruilen tegen een cool spel zoals: Ready 2 Rumble, Soul Calibur, Sega Worldwide Soccer of mijn twee spellen tegen jouw twee spellen of tegen House of the Dead 2 met een gun. Allen PAL-versies. Ook heb ik nog een originele DC kabel voor in de antenne-aansluiting voor ƒ40,- en een PSX Scart kabel voor ƒ20,-. Telnr.046-4855746 (Limburg).

Te koop voor de Dreamcast: Blue Stinger en Virtua Fighter 3 TB: Prijs ƒ110,-, per stuk samen ƒ200,-. Alles met beschrijving en doosje zo goed als nieuw. Bel tussen 18.00 uur en 19.00 uur naar 0113-572792 (Yerseke) en vragen naar Werner.

Te koop: Game Gear spelcomputer (soort kleuren Game Boy) met adapter en opbergtas, twaalf spellen met handleidingen en doosjes. Nog in zeer goede staat. Alles samen voor ƒ150,-. Telnr.0475-485835 (Echt) en vragen naar Jelle.

Te koop: MegaDrive (Japanse) met twee controllers en veertien spellen. Zowel NTSC als PAL. Prijs ƒ150,-. Telnr.0475-485835 (Echt) en vragen naar Jelle.

Gezocht voor de MegaDrive: R.F unit (kabel voor de televisie). Prijs ± ƒ20,- en gezocht voor de Saturn: memorycard met hoge capaciteit ± ƒ40,-. Telnr.013-4684083 (Tilburg) en vragen naar Jermaine.

DIVERSEN

Te koop: het spel Racing Simulation 1 voor ƒ20,- (met handleiding en doos), het spel A2 Racer 2 voor ƒ25,- (met handleiding en doos), het spel Commandos 2 (Beyond the Call of Duty) ƒ30,- (met handleiding en doos), het spel Mega Race 2, twee cd´s voor ƒ20,- met handleiding. Alles in één: ƒ80,-. Indien het niet mogelijk is het spel op te halen, is het mogelijk om het spel op te sturen. Telnr.0346-564801 (Maarssen) en vragen naar Bart.

Gezocht voor Saturn: Vele goeie games, converter, gameshock of gamegenie of action replay en veel meer accessoires en games of demo´s. Ook gezocht Mega-cd en games en accessoires. Telnr.076-5144924 (liefst in Breda) en vragen naar Patrick of Wesley.

Te koop/te ruil: Game Boy met drie spellen: Marioland 2, Asterix, RC Race Pro over de prijs valt niet te corresponderen. Of ruilen voor DK 64, Rainbow Six 64 of World Driver 64. Telnr.0316-264241 (Duiven) en vragen naar Rob of mailen naar: Rob.slot@12move.nl.

Te koop: Sega Rally 2 voor DC voor ƒ75,-, of ruilen tegen een ander cool DC spel. Bijvoorbeeld Soul Calibur of House of the Dead 2 (met bijbetaling voor de eventuele Gun). Tevens een originele DC kabel voor in de antenne-aansluiting voor ƒ40,-. Ook heb ik nog spellen voor de omgebouwde PSX: Dino Crisis, Shadowman, Mission Impossible, Shogun Assassins, Need for Speed 4, Army Men 3D en Rugrats. Telnr.046-4855746 (Limburg).

Te koop gevraagd: Sega Saturn met minimaal één spel en één controller. Prijs valt nader overeen te komen. Ook te koop gevraagd: Marvel spelletjes voor de Nintendo 64, PlayStation, Sega 16-bit of de NES en Game Boy (maakt niet uit of het een Color spelletje is). Prijs valt over te praten. Schriftelijk reageren a.u.b. Adres: Jimmy Vossen, Tripstraat 9, 6171 NZ Stein (Limburg).



Particuliere telefoonnummers.



Gouden Gids gegevens.



Plattegronden en routeplanner.



Nu op één cd-rom.

NATIONALE TELEFOONGIDS. MAKKELIJKER KAN NIET.

Heel Nederland staat nu op één zeer complete cd-rom. De Nationale telefoongids biedt namelijk een uitgebreid overzicht van **particuliere adressen** en telefoonnummers, maar ook de Gouden Gids bedrijfsgegevens van heel Nederland. Een handige **internet-link** met onze site zorgt het gehele jaar voor de meest actuele gegevens. Door de **fonetische zoekhulp** en de mogelijkheden om zowel op naam als op rubriek (bedrijven) te zoeken is het slechts een kwestie van weinig tijd voordat u vindt wie u zoekt. Maar dan. Met het vinden van een adres bent u er natuurlijk nog niet. Daarom beschikt de Nationale telefoongids ook over **plattegronden en route-beschrijvingen** die u snel van A naar B helpen. Of zelfs verder. Kijk voor meer informatie op www.nationaletelefoongids.nl of bel 0900 - 9211 (fl. 1,- p/min).

NATIONALE TELEFOONGIDS IS EEN UITGAVE VAN GOUDEN GIDS BV. EN IS TE KOOP VOOR MAAR FL.29,95 BIJ DE BETERE CD-ROMVERKOOPPUNTEN. (NETWERKVERSIE FL.99,95, WIJZIGINGEN VOORBEHOUDEN.) ABONNEES VAN DIT TIJDSCHRIFT ONTVANGEN DE NATIONALE TELEFOONGIDS CD-ROM GRATIS.

De QWIFZ

door ARYTON

POOLNACHT...
SNEEUWSTORMEN
-30
IGLOTIJD VOOR DE KOUDE LEDEN VAN EEN POOLEXPEDITIE
WOESSSSS
TEK... DEUR DICHT!
EN?
OEPS
NOPE
GEEN SPLINTER
W... WE ZIJN VERLOREN!
...ZONDER HOUT VRIEZEN WE DOOD
BRR
...
SLIK
WACHT EENS!!
KLIK
QWIFFFFF
LATER...
BRILJANT PLAN PINOKKIO... EH TEK!
LIEGEN TEK, LIEGEN
JOUW NEUS IS AL BIJNA OPGEFIKT!
..H.. HO... HEET

Nu bij Free Record Shop: Cool Boarders 4

Als ski- of snowboardfreak heb je de 'Cool Boarders'-serie natuurlijk al lang uitgespeeld en dus wordt het tijd voor de echte aktie! Wat dacht je van een lang weekend Zell am See/Kaprun in Oostenrijk? 'Cool Boarders 4' dus.

Zell am See/Kaprun

Een 5-daagse trip (waarvan twee reisdagen en drie dagen in de sneeuw) begint in Nederland bij de opstapplaats. Daar pikken de Royal Class-reisbolides van Free Travel/Funtime je op voor een ongeveer twaalf uur durende tocht richting sneeuw. Je stapt 's avonds op en 's ochtends sta je al in de oogverblindende sneeuw van de beroemde Europa Sportregion.

Het skigebied is absoluut sneeuwzeker. Je hotel ligt namelijk op circa 15 minuten van het gletsjerskigebied Kitzstein in Kaprun. Daar ligt meer dan 121 km piste klaar voor jouw perfecte sneeuwvakantie en voor de boarders is er een speciaal funpark. Je kunt alvast een kijkje nemen op de pistes met de webcams op www.kitzsteinhorn.at en www.schmitten.at.

Party!

Het uitgaansleven van Zell am See/Kaprun is kortgezegd echt te gek! Na een dagje boarden of skiën kun je een terrasje pikken op 3029 meter hoogte en 's avonds flink stappen in bijvoorbeeld de Crazy Daizy en de Irish Daizy (met op de meeste dagen v.a. 22.00 uur live muziek). Uiteraard kun je ook nog tot diep in de nacht terecht in een van de vele discotheken die Kaprun rijk is.

Voor meer informatie en boekingen doe je het volgende:

- Surf naar www.FreeTravel.to, voer de reiscode FRTW011 in en volg de instrukties.
- Bellen kan ook: 0172-475952 of 073-5999996 en vraag naar reisnummer FRTW011.

Voor meer informatie over deze en andere reizen met FreeTravel/Funtime kijk je op www.FreeTravel.to of haal je de folder bij Free Record Shop.

Datum vertrek	Kosten
9,16 februari, 15 maart	fl. 359,-
23 februari, 1, 8 maart	fl. 398,-
22 maart	fl. 298,-

Funtime

FREE TRAVEL



www.FreeRecordShop.nl

FreeTavel/Funtime is een samenwerkingsverband van Free Record Shop en Kras Stervakanties.